
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年12月5日
63
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
專題報道
NINTENDO SPACE WORLD
N64的大反擊
為大家解開所有的謎
《獨臂戰機》之奧秘・完全大解剖
《特勤機甲隊2》任務指引
隨書附送・不另收費
新GAME數不盡
PlayStation
《RPG創作室3》
《機動戰士 Z高達》
《CRIME CRACKERS 2》
《四驅兄弟WGP HYPER HEAT》
SEGA SATURN
《SONIC R》
《創造職業球會 2》
《X-MEN VS 街頭霸王》
《ZERO DIVIDE~THE FINAL CONFLICT》
N64
《WILD CHOPPERS》
《DIDDY KONG RACING》
攻略衝・衝・衝
《魔法學園LUNAR!》
《街頭霸王III 2nd IMPACT》
《盜墓者TOMB RAIDER 2》
《DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS》
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

12月1日【宜搬家】

所以——GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店 要搬到「CHIC之堡」去！

新地址：

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

Shop 324-325, 3/F,
President Shopping Centre,
602-608 Nathan Road, Kowloon.

電話：2391-1067
傳真：2332-0275
電郵：sales@gpw.com.hk



尊賣積分卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067　傳真：2332-0275　電郵：sales@gpw.com.hk

注意事項：

◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
◆儲滿20分即可當作現金$100使用
◆積分卡優惠只對單一貨品有效
◆積分卡優惠每次限用一張
◆積分卡優惠不可兑換現金
◆本積分卡有效期間為1997年12月1日至1998年2月30日
◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

新店開張三大優惠

優惠1
印花大優惠

剪下附列印花到「遊戲誌尊賣店」購物滿$200，即可當$10使用。(每次限用一張)



優惠2
震動手掣大優惠

PS震動手掣最新版由12月1日開始於新舖以優惠價發售，每隻$220，限量100隻，售完即止。

優惠3
績分計劃大優惠

剪下附列「尊賣積分卡」，在1997年12月1日起至1998年2月30日期間到遊戲誌尊賣店購物時出示此卡，每次購物滿$50即獲可得1分。儲滿20分即可在下次購物時以此卡在現金$100使用。

GAME PLAYERS WORLD

遊戲誌尊賣店

VISA MasterCard

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話及傳真：2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.

尊賣新聞



WIN95 遊戲《戰巫女》

ALICE 最新作，隨遊戲附送珍藏卡。

HK$600

COCKTAIL SOFT 最新作 《歡迎來到 PIA CARROT！2》



精裝版附送滑鼠墊、精美月曆、說明書附有全彩色畫集

HK$750

《心跳回憶》音樂大鐘

虹野、詩織、片桐定時隨《心跳回憶》主題音樂翩翩起舞

HK$850

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

◆本店有權拒絕顧客的郵購申請

◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。

◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。

◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

郵費（以每件產品計算）

本地郵購	HK$10
海外郵購	HK$50

2. 付款

A.支票／匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶

請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

遊戲誌尊賣店

郵購商品表格

姓名：

年齡： 身份證／護照號碼：

地址：

聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
	×		=
	×		=
	×		=
	×		=
郵費（本港HK$10／海外HK$50）	×		=
合計			

藤崎詩織 《MEMORIES》發售紀念電話卡套裝



一套五張，限量發行

HK$680

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

◆◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET 分店」快將啟市，地址：www.???.co.hk，敬請密切留意。◆◆◆

ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

第 63 號 目錄





N64 的大反擊

深入遊戲最深處

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

電腦遊戲地

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

《特勤機甲隊 2》戰術指南

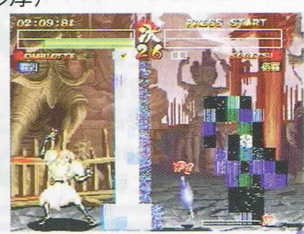
完全免費・隨書附送

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



《X-MEN VS STREET FIGHTER》擴張 RAM 帶大整蠱！

之前曾報導過《X-MEN VS STREET FIGHTER》4Mbyte擴張RAM帶的對應問題，現在經過專人測試，証實到一個事實，原來所有遊戲都能對應新RAM帶，之不過……SNK的「格鬥遊戲」間中會有花畫面的情況發生？！不過《METAL SLUG》反而冇事，皆因是SNK動作GAME。總之凡「SNK格鬥」通通唔O.K，今云CAPCOM真係大大整蠱了！（阿三杉淳）

NAMCO 新格鬥 GAME 招式大募集！

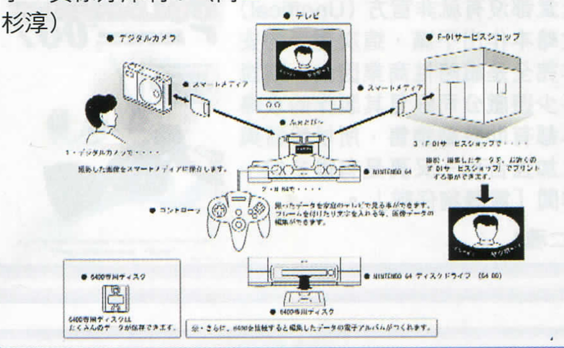
NAMCO將於98年推出新格鬥GAME，現向各方友好徵求「各式絕技」，參加方法非常簡單，只要在97年12月26日前，將招式的意念、遊戲意見及期望寄到日本NAMCO總部便可。現在先向大家公開遊戲畫面。（阿三杉淳）






N64 ＋ FUJI 再有新產品

N64正式與富士菲林合作，推出新製品「PHOTO PI～」，對應富士即將推出可內置N64專用ROM卡新相機，即成一套無敵攝影組合。先以新相機拍下照片，儲存在專用ROM卡，之後將卡插進專用的N64的轉換帶上（一帶可插兩張），就可在電視上看到拍攝成果，更可配合64DD《MARIO ARTIST》系列自行修改，最後將資料儲存在ROM卡，就可直接拿到富士沖印，製成真真正正的相片了。真係好犀利！（阿三杉淳）

聖誕買 N64 有禮物收！

日本將由97年12月10日至98年1月31日期間，只要到任何商號購買N64主機，均會獲贈《POCKET MONSTER》的特別音樂CD及SPECIAL CARD一套，數量超有限，送完即止。（阿三杉淳）





PlayStation 超越 10,000,000！

據報導，PlayStation現時主機的銷量，於日本本土已超越一千萬部。還記得半年前才公布日本銷量為九百萬部，不到半年已經完成目標。未知在聖誕的減價送體驗版的速銷行動上，會否再創高峰，就請大家拭目以待。（阿三杉淳）

任天堂控訴行動！

最近任天堂宣布它正向一間香港公司Bung Entertainment以及佛羅里達公司Carl Industries，就Doctor V64的廣告、性能和銷售，直接侵犯了任天堂的版權以及註冊商標等事提出訴訟，要求有關方面停止Doctor V64的一切事務。上一次就不能成功，不知時至今日可不可以扳回一城呢？

然而任天堂絕無手軟，日前亦向全美最大攻略本出版商Prima提出訴訟，認為其《GoldenEye 007》攻略本內的地圖是翻印< Nintendo Power Magazine >。Prima當然否認，表明全部都是親手繪製，而且有相同也不出奇，並認為一直以來，任天堂都沒有就非官方（Unoffical）攻略本作出不滿，這次重手的安排完全是戰略性商業因由，還說不少遊戲公司眼見其製作的攻略本都有助遊戲銷售，所以紛紛與之加強合作，又真是有很多的，詳閱「電腦狗仔隊」。



（仁魂）

另一位主席的話

原來美國任天堂公司主席George Harrison都有出席今次的Nintendo Space World展覽，雖然沒有演講，但卻接受了美國傳媒的訪問，當中值得留意的內容有截至九月底，N64的出貨量經已達到1200萬部，其中以美國市場最好，歐洲則在一輪攻勢有所進展，而日本方面就不大理想，他分析由於日本較着重角色扮演遊戲，在Square沒有加入之下，情況有點薄弱。至於任天堂會否游說Square加入呢？George Harrison坦白明言Square似乎喜歡製作一些沒法用卡帶形式推出的遊戲，所以無可預告，不過個人亦不會抱着太過悲觀態度。

其次也表示64DD會在準備就緒，有一定遊戲的情況之下推出，但若果銷售不甚理想的話，是停止一切有關事務。（仁魂）

洛克人大戰邊個呢？

前兩期所報的傳聞中街機《Capcom Vs. Marvel》有進一步消息，據美國轉述Capcom內部人士話，其中會出現的Capcom著名角色分別是「出擊飛龍」那個忍者主角（Strider）、「Final Fight」大隻市長哈卡（Haggar）、Captain Commando、洛克人以及「魔界村」的主角亞瑟（！）。不過傳聞歸傳聞，有些美國遊戲雜誌在遊戲時間表中，竟明確地寫着〔1998年1月於美國推出〕。（仁魂）

真真假假的戰爭

不知年齡稍長的讀者是否記得有一套名為「真假戰爭」（WarGames）的電影呢？故事是說一名少年無意進入美國政府的電腦系統，更以為是一個最新的電腦戰略遊戲，幾乎引發世界大戰，而經過十多年，英國的Interactive Studios將於明年春季推出同名的遊戲，玩者便扮演戲中角色政府電腦人員David，阻止世界大戰發生，遊戲系統都好像C&C，不過最大賣點是當中的海陸空武器全依據現實情況，分有電腦版本及PlayStation版本。

順帶一提，電影的續篇亦開始進入編寫劇本的階段。（仁魂）

可否超越Final Fantasy VII？

多位前Square美國公司成員（包括主席Rich Silveira，執行監製Ted Woolsey）組成了新公司Crave Entertainment，最近透露今後發展會着重RPG，以及PlayStation和Nintendo 64，其中有可能會和日本開發商合作，而且日內更會公布一隻與大廠合作的新遊戲，不知他們日後能否創作一些有Final Fantasy VII質數的遊戲。（仁魂）



V64上玩街機模擬器

真係唔知應唔應該多謝阿X高公司，因為多得佢令到玩家可以係N64上面玩到一啲原本冇嘅遊戲，就好似V64近排出咗隻街機模擬器嘅GAME，呢隻嘢將部N64變到好似街機底版咁，可以玩番一啲舊嘅街機遊戲，例如《1942》、《孖寶跳桶》同《功夫》等經典名作都一一重現眼前，真係又一叫人流淚之作。（喬丹）

新Game新料

- N64遊戲《時空戰士》（Turok）推出電腦版本之際，Acclaim證實正在製作N64版本的續篇，會使用最新的圖像引擎，當然遊戲內容是全新的，預計明年秋季推出，並附送Action Figure一個。
- 未經證實的消息，光榮預計明年夏季推出《三國志V》PlayStation版本，至於《三國無雙2》則大有可能由一隊名為Argonaut的開發隊伍負責。
- 據Midway暗示，PlayStation版本的《Mortal Kombat 4》的開發工作雖然順利，但有關方面暫定面世日期為98年聖誕節。
- Naughty Dog已經開始構思《古惑狼3》，預計明年初便投入製作。（仁魂）

新寵兒《X-MEN VS STREET FIGHTER》

自從《拳皇97》之後，近排都冇乜炒來炒去嘅情況，而CAPCOM隻《X-MEN VS STREET FIGHTER》今次用到新嘅4Mbyte擴張RAM帶，個個都以為佢自然成為新嘅炒賣目標，不過今次好奇怪，隻GAME唔只冇俾人炒，仲好低玩，GAME連RAM帶成七千幾日圓㗎，但係來來去去都只係賣$400左右，而家反蛋RAM帶就出咗喇，但係一啲都冇影響正版嘅銷路，正版《X-MEN VS STREET FIGHTER》反而有升價嘅現像，截稿前去到$500左右，而反蛋RAM帶唔興嘅原因好簡單，因為來價都幾貴，遲吓正版有平貨返，計落條數都只不過貴過反蛋幾十蚊，啲舖梗係唔返貨啦，都係叫大家一句：「買正版啦！」（喬丹）



全港反蛋《TOMB RAIDER II》迷受騙！慘慘慘！

正如筆者之前所說，《TOMB RAIDER II》嘅美版就如期到咗喇，但係相信大部分玩者都係廿蚊隻搞掂，不過唔知大家知唔知自己被騙呢？原來坊間一直叫住係完美版嘅反蛋碟其實一啲都唔完美，所有玩過原裝美版嘅朋友都應該知道隻GAME喺過版嘅時候係有過場畫面嚟交代劇情嘅，LOAD碟嘅時候亦有相關嘅圖片，而反蛋所謂完美版（其實係BETA版）就通通欠奉喇，SAVE又唔同（BETA版SAVE唔可以用喺正版到），所以一啲由原裝ACTION REPLAY公司公布嘅CODE都唔啱用，而最重要嘅係有啲版數入面嘅嘢啲位置同原版嘅唔同，連最後大佬都唔識變身，ENDING仲……唉，而據知嘅反蛋製造商仲未諗住出番隻真正完美版嚟補鑊，反而諗住賣哂而家啲貨至出，如果大家真係想玩正版嘅話，黃金有原裝美版，都只不過$680（喂，計埋運費喎），想平啲嘅不妨買番隻電腦版，原裝正版都只係$260，有時要玩好GAME就係要付出一啲㗎喇。（喬丹）



■反蛋冇嘅LOADING畫面

98年出《薩爾達傳說64》第二集！？

喺《薩爾達傳說64》都未出嘅時候，又消息傳出《薩爾達傳說64》嘅第二集會喺98年尾之前同大家見面，消息話而家喺開發《薩爾達傳說64》嘅同時亦有一隻名為《薩爾達傳說DD》嘅第2作正在開發當中，故名思意，當然係一隻64DD嘅遊戲啦，雖然實質嘅情況仲未清楚，但聞說有可能唔係一隻全新嘅遊戲，而係要插住《薩爾達傳說64》嘅帶嚟玩嘅續集都唔定，不過就話一定係ACTION RPG喎。（喬丹）

一本好書強硬推介

Nadeshi-Co VOL.1

出版社：德間書店／INTERMEDIA COMPANY
售價：690日圓（連稅）

記得我們早前介紹過一本增刊《SATURN FAN DELUXE》嗎？那是一本以介紹遊戲偶像為主的刊物。現在，那本刊物改為《SATURN FAN》和《PlayStation Magazine》的共同編集，而且更易名為《Nadeshi-Co（撫子)》。

既然是加入了PS刊物的編輯，自然也會介紹PS遊戲裏的美少女偶像，不過縱觀來說，這本刊物仍是以介紹SS偶像為主的，這可能跟主機的取向有關。

第一期《撫子》的內容仍然是以《SENT～》和《心跳回憶》為主，加上快將在PS上推出的《大運動會》。值得留意的內容包括一篇《EVE BURST ERROR》的番外小說，而新介紹遊戲當中，就以PC-FX一隻新遊戲《FIRST KISS》最吸引米奇的注意，因為那遊戲的人設是在同人誌方面很有名的水上廣樹負責。

論排版，《撫子》的優秀之處是圖片很大，PIN-UP很多，不過可能由放，所採用的素材有部分不準備用來放大那麼多，所以圖片質素頗參差。

這本增刊暫時仍是不定期刊，VOL.2預定在12月4日推出，有興趣的話留意各大日本書屋吧。（米奇）



NINTENDO SPACE WORLD'S
「任天堂」全面出擊！

1997年11月21至23日，在日本東京千葉縣幕張展覽館舉行了「NINTENDO SPACE WORLD'97」。從這次展覽中，大家會更具體看出任天堂的未來，各式新款週邊產品與新GAME互相配合，實行「軟硬」兼施，誓要為「任天堂」於遊戲界爭回一口氣。到底是否「有姿勢、有實際」，現在就為各位直擊報導，一同參與今次盛況！

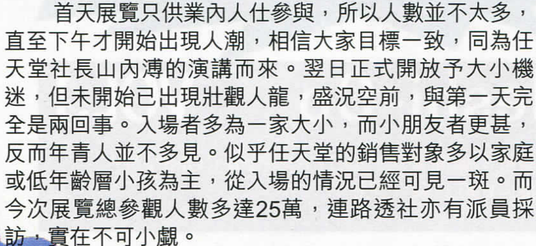
現場實況







首天展覽只供業內人仕參與，所以人數並不太多，直至下午才開始出現人潮，相信大家目標一致，同為任天堂社長山內溥的演講而來。翌日正式開放予大小機迷，但未開始已出現壯觀人龍，盛況空前，與第一天完全是兩回事。入場者多為一家大小，而小朋友者更甚，反而年青人並不多見。似乎任天堂的銷售對象多以家庭或低年齡層小孩為主，從入場的情況已經可見一斑。而今次展覽總參觀人數多達25萬，連路透社亦有派員採訪，實在不可小覷。







社長發表大方向



任天堂社長山內溥亦有同場發表演講，主題是「娛樂市場的展望」。據山內先生所言，近年各式遊戲已經有過剩的跡象，因作品質素過份參差，而推出的RPG遊戲又過於複雜、內容千篇一律，削弱了玩家的購買意慾。

而任天堂正向著4個新路向「育成、交換、收集、追加」進發。不但銳意開發擁有全新「育成」機能的遊戲，亦着重於雙向的通訊DATA「交換」，更將重點推向遊戲資源「收集」，讓玩者互相分享成果。而「追加」是指64DD的出現，令每款遊戲的壽命更為延長。其實大家可從今次推出《POCKET MONSTER》的一系列作品中看出瑞倪。

山內先生亦透露將於明年下半年推出美版《POCKET MONSTER》，日本方面將要為迎接家庭遊戲的轉換期而作出準備。似乎社長對未來非常樂觀，且看今次任天堂大反擊能否風雲再起，贏出漂亮的一仗。



《POCKET MONSTER》勢不可擋！

今次「SPACE WORLD'97」除了遊戲外，尚有其他精品的展出，不過全部清一色《POCKET MONSTER》為題，有小學館的紙製模型、BANDAI與MEDIA FACTORY的靚靚TRADING卡、TOMY的BOARD GAME等。同場EVENT還有《POCKET MONSTER》全國大會，而大部份週邊產品均與《POCKET MONSTER》有關。還有GAMEBOY的《POCKET MONSTER》金、銀版，試玩台數高達114台，是全場最多的試玩遊戲，可見任天堂繼《SUPER MARIO》之後，將《POCKET MONSTER》視為「震社之寶」了。





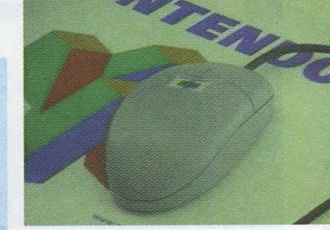



週邊產品大放異彩！

64DD 《MARIO ARTIST》系列

這次展覽的重點之一，就在這《MARIO ARTIST》的一系列作品之上。其實《MARIO ARTIST》可說是進化自SFC的《MARIO PAINT》，但在N64多邊形機能及64 DD高容量儲存的支援下，再配合新出的「CAPTURE CASSETTE(暫稱)」介面卡及N64滑鼠，創意就有著更大的發揮。現為大家介紹首先推出的三款作品。





■N64滑鼠



■「CAPTURE CASSETTE(暫稱)」

TALENT MAKER（暫稱）

發售日：98年7月預定
價格：未定

大家可以輕而易舉利用多邊形來創作自己喜愛的遊戲角色，除可自行設計，最要是可以配合「CAPTURE CASSETTE」介面卡，將真人影像「抓」下來，任你隨意加工。完成後可控制角色跳舞外，更可用來作遊戲主角，相當有趣。



■先將「玉照」取下，進行加工



■然後像砌積木一樣組合身體各部份



■成功！會跳又會走

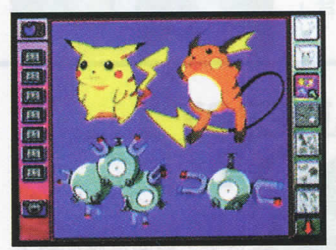
PICTURE MAKER（暫稱）

發售日：98年7月預定
價格：未定

可說是當年《MARIO PAINT》的進化版，不但用色更加豐富，而且更可四人同時描繪，亦可配合「CAPTURE CASSETTE」作抓圖加工。更可自行製作簡單的平面及立體動畫，而以往《MARIO PAINT》的部份亦會3D化登場。



■8種畫筆、4手齊繪



■可將原畫隨意修改



■立體動畫任你設計

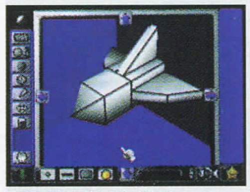
POLYGON MAKER（暫稱）

發售日：98年7月預定
價格：未定

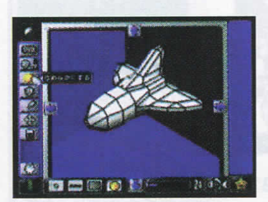
一款操作容易，連小朋友都可自己動手做的立體模型製作室。由普通的一個立方體一步一步親手設計、上色，而完成品自然可以作放大縮細及不同角度的觀賞。



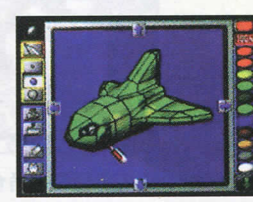
■簡單立方體…



■飛機形狀已有雛型…



■更為流線型…



■親手上色…



■完成！

POCKET MONSTER SNAP

發售日：98年秋季預定
價格：未定

有否想過為自己的POCKET MONSTER拍攝寫真集？此GAME目的正是如此——玩影相！遊戲過程中，玩者會在森林中作3D主觀視點前進，遇到MONSTER便可即時拍攝，而相片可作ALBUM形式儲存起來，DATA更可與別人交換。



■遠處有MONSTER出現



■靜心等侯…



■影到啦！影到啦！

64DD + GAMEBOY

POCKET MONSTER STADIUM

發售日：98年6月
價格：未定

把GAMEBOY最受歡迎的遊戲《POCKET MONSTER》強化後再推出的64 DD版。不過變身後就與前作有點不同，遊戲將著重於對戰及圖鑑類兩方面發展。只須利用新開發的硬件「64GB PACK」，一邊接上N64手掣，另一邊接上GAMEBOY《POCKET MONSTER》盒帶，以往所養的MONSTER均會以美化了的多邊形呈現，更可四個「64GB PACK」互換DATA對戰，實在非常犀利。











MODEM GAME SYSTEM

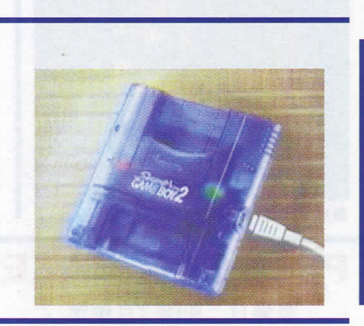
發售日：未定
價格：未定

由HUNSON開發的GAMEBOY新系統，是利用紅外線數據機(MODEM)，於HUNSON的網頁上下載遊戲，再將資料由接收器傳送到GAMEBOY的專用儲存RAM帶上，就可玩到網頁內的遊戲。玩者亦可將自己設計的遊戲在網頁內一同分享，亦會有類似「RPG創作室」的遊戲互相配合，相信會非常吸引。

SUPER GAMEBOY 2

發售日：98年1月23日預定
價格：5800日圓

「SUPER GAMEBOY」推出都有一定日子，坊間反應不錯，只可惜欠缺雙打，少了一份趣味。新款加強版「SUPER GAMEBOY 2」增加了雙打線插位，有齊兩機，就可進行通訊對戰了。



GAMEBOY

POCKET CAMERA + POCKET PRINTER

發售日：98年2月21日預定
價格：5500日圓(POCKET CAMERA)／5800日圓(POCKET PRINTER)

除《MARIO ARTIST》系列外，GAMEBOY「POCKET CAMERA+POCKET PRINTER」同是今次展覽的力谷重點。只要接上GAMEBOY後，便可將其變身成一部黑白數碼相機，可保存相片30幅。影像可作加工及交換功能，亦可與內藏的MINI GAME的角色合成。再配合「POCKET PRINTER」(4段灰階、印速約13秒1畫面)，便可隨時隨地印製自己的特製照片！



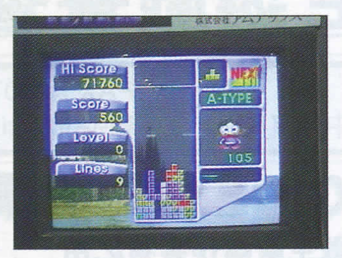




《BIO TETRIS》「心跳」系統

發售日：98年3月預定
價格：7800日圓

有否想過玩《TETRIS》(俄羅斯方塊）玩到心跳加速？今次BPS重新推出的作品，定名為《BIO TETRIS》。特別之處是連同新開發的「心跳」系統，只須將感應器夾在耳上，就能測量到玩者心跳速度，繼而自動調節難度，對戰時趣味大增，實在非常新奇。





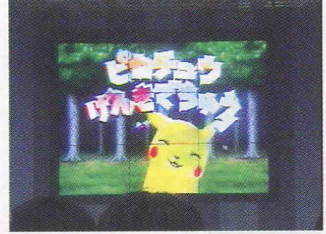


N64
《PIKACHAN 你好嗎》聲音辨識系統

發售日：98年秋季預定
價格：未定

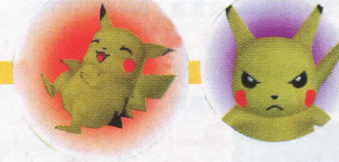
任天堂開發的N64聲音辨識系統，以《POCKET MONTSER》的PIKACHAN為主角，是直接以聲音去教導及控制PIKACHAN的一舉一動（要講日文！）。以前曾提及過，其實類似技術曾在N64推出之前的美國E3發表過，只是當時大家未有為意。而全套聲音辨識系統會包括一個連咪耳筒及處理器，當然會連同《PIKACHAN你好嗎》一併發售。













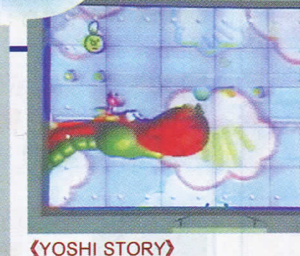


新GAME陸續有來



今次展出的遊戲主要是N64及GAMEBOY兩大機種，而SFC（超級任天堂）作品完全欠奉，似乎SFC的任務已經完成，應該可以正式退出了。閒話休提，現在就向大家介紹兩大機種的各款重點新作。

《薩爾達傳說 64》


《YOSHI STORY》



《G.A.S.P！！》

《SIMCITY 2000》

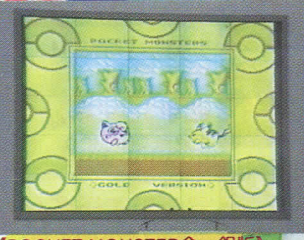


《F-ZERO X》



《SUPER ROBOT SPIRIT》

《DUAL HEROES》



《POCKET MONSTER金、銀版》



《64中發現！我們的TAMAGOTCHI世界》





直接向遊戲生產商提供你的喜好
PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (83票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機 (45票)
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王EX plus α (20票)
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (84票)
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰 (35票)
生產商：SEGA


第三位
拳皇96 (29票)
生產商：SNK

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97 (111票)
生產商：SNK

第二位
街頭霸王 III (27票)
生產商：CAPCOM

第三位
街頭霸王 III 2ND IMPACT (19票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作

第一位
BIO HAZARD 2 (143票)
生產商：CAPCOM

第二位
鐵拳3 (98票)
生產商：NAMCO

第三位
另類前線任務 (61票)
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待 SATURN 新作


第一位
超級機械人大戰F (完結編) (109票)
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰2 (100票)
生產商：SEGA


第三位
拳皇97 (77票)
生產商：SNK

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (57票)
生產商：BANPRESTO


第二位
街頭霸王 III (55票)
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰 (50票)
生產商：SEGA

三大最期待移植 SATURN 遊戲

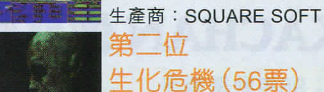

第一位
FINAL FANTASY VII (76票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97 (40票)
生產商：SNK


第三位
街頭霸王III (31票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲

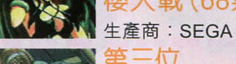

第一位
FINAL FANTASY VII (83票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機 (56票)
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶 (17票)
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (72票)
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰 (68票)
生產商：SEGA

第三位
下級生 (25票)
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵 (67票)
遊戲：拳皇'97


第二位
KEN (36票)
遊戲：少年街霸2


第三位
古蘭特 (31票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞 (73票)
遊戲：餓狼傳説


第二位
真宮寺櫻 (42票)
遊戲：櫻大戰


第二位
春麗 (20票)
遊戲：街頭霸王系列

壯士斷臂，快快來信！

今期獎項：



PLAYSTATION 主機 1名

PLAYSTATION 遊戲

《WORLD NEVERLAND》 1名

《BLUE BREAKER》海報 1名

《TACTICAL FIGHTER》海報 1名

CROC 貼紙 2名

TOMY 遊戲年曆卡 2名

光榮遊戲墊板 1名

DAM DAM STOMPLAND 匙扣 2名



截止日期：1997年12月19日

第61期「Player's choice」抽獎得獎名單

Playstation 主機
李永賢

Playstation 遊戲
《裝甲騎兵外傳藍騎士物語》
HARVEY KONG

《沙鍋曼蛇大戰略》
YU TSE HANG

N64 遊戲
《J LEAGUE ELEVEN BIT》
CHAN HING KEUNG

《另類前線任務》貼紙
吳耀明

NINTENDO 64 廣末涼子扇
AU WING CHEUNG HUGO
YIP YIU TONG
WONG PAK SUM PASTON

《瑪利工作室》貼紙記事簿
LEE KA MING
PO KA CHUN

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 63 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：________ 年齡：________ 身份證號碼：________

地址：________ 聯絡電話：________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

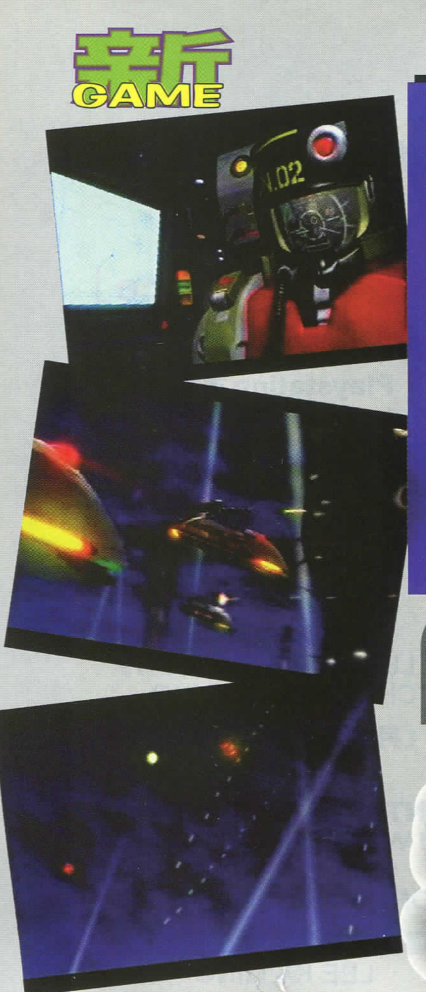
9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：
遊戲名稱：

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：
遊戲名稱：

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：
遊戲生產商：

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。







獨臂戰機
最後的降下作戰開始！

人類在月球南極興建地下都市，展開移民已經是一個世紀前的事了……

主張成為獨立國家的月面都市，和堅持「宇宙權益」的地球諸國間的紛爭，因支持月面都市獨立的國家出現而擴大，最後更演變成「第一次月戰爭」，人類首次體驗到星際級戰爭的可怕……在熾烈的戰火中，地球全域遂一化成焦土，最後月面都市以SELENE的名字獨立，而地球上殘存的國家，則合併成SODOM帝國。

半世紀後的2242年2月。

對於地球的經濟封鎖和物資供給，SELENE已到了極限；藉着奪回聖地的名義，SELENE向SODOM帝國宣戰，再展開地球侵攻行動，於是，「第二次月戰爭」由此展開……

戰爭初期，以舊式兵器編成的SODOM帝國軍在大戰後仍保持有高科技的SELENE軍猛攻下，地球上各都市相繼陷落。但是，隨着戰線擴大，SELENE軍的弱點逐漸暴露出來。兵力（數量）上佔優的SODOM帝國軍在全戰線同時展開反攻，由於壓倒性的兵力差，SELENE軍在各地遭到慘敗，從地球上撤退。

SELENE遂決定對戰略方針作大幅的改變，為此，更利用以新型戰機組成的敢死隊，對SODOM帝國軍的據點展開奇襲作戰。

其後兩年間不斷重複的同類型作戰，在局部戰區起到相當大的戰果，特別是從月面而來的戰術戰鬥機們，那自殺行為般的勇猛，使得SODOM帝國軍軍心動搖。而其代號EINHANDER，亦變成了死神的代名詞……

2245年12月12日

這一日，SELENE軍將三架戰術戰鬥機送到地球，初期作戰目標：於帝都作強行偵察。

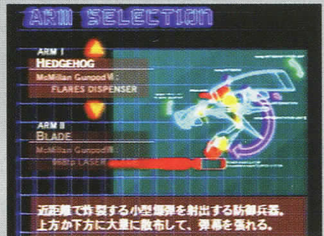
而這就是EINHANDER最後的降下作戰……

操作：

按鍵	功能
方向鍵	機體移動
SELECT	沒有用
START	決定／暫停／回到標題畫面
□	發射武器1
×	發射武器2／取消
○	上下武裝切換
△	沒有用
L1	副武裝切換
L2	副武裝切換
R1	減速
R2	加速

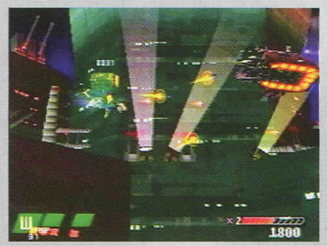
■曾用過的武器可在GALLERY中看到


■還有敵人的插畫



■曾拿到的武器可以在再開始時作為基本裝備……


■一開始時便有這些武器可供使用！


■熟習搶奪GUNPOD的技巧！


■進入隱藏路線的條件是……？


■這裏就是前大戰的舊市街


■另一顏色的BOSS，但除此之外……


■中BOSS，弱點是頭部

STAGE1 SODOM 帝都

任務內容：強行偵察及脫離

在這一版中敵人的攻擊尚不甚猛烈，玩者大可熟習一下奪取敵人GUNPOD的技巧，與及考慮各種GUNPOD的實戰用途作選擇；這對可有三個GUNPOD但每次只能選用一個的Endymion MK II猶為重要，否則是不能發揮其真正性能的。此外玩者要注意有些敵人是位於畫面「內側」的，需要利用WASP置於上方時的誘導飛彈才能攻擊到。在特定條件下，玩者是可以進行另一路線而到達「舊市街」的（BOSS的出場畫面和顏色亦會改變。）。

中BOSS街頭狙擊手"GREIF"

使用機槍和五方向散彈槍，還有一挺重砲的可變機動裝甲戰鬥機，破壞其「裙子」就可得到第一版的最後一個隱藏獎分，集中火力吧！

BOSS帝都守護犬"DRACHE"

舊大戰時的超重步行戰車，外貌和動作如同古代的暴龍般，有步行型和重砲型兩個形態，破壞其背部的裝甲有機會得到GUNPOD，而它的弱點就在和爪連接部份（其實破壞了背部裝甲之後，基本上整個身軀都是弱點！）。


■背景的裝甲列車真的是背景來的


■GUNPOD大贈送！裝甲列車的砲台！


■中BOSS，火力不足便會陷於苦戰


■這次就可以用WASP攻擊了！

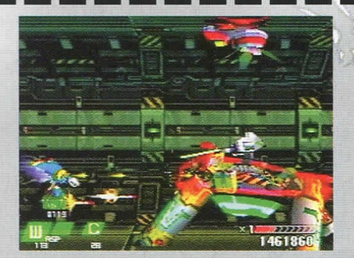
■大BOSS，「長有長打，快有快打」

STAGE2 追擊裝甲列車

任務內容：截斷敵人補給線

這版一開始時會看到背景有裝甲列車出現，不過不要企圖以WASP攻擊，是打不到的。如有CANNON等具貫通能力的武器，以「串燒」方式對付嘍囉可賺取不少分數；在中段裝甲列車的車卡上有大量砲台，擊毀後可得到大量GUNPOD，所以先別理後方那指揮塔，取多幾個GUNPOD吧。跟着的中BOSS是一輛高速戰車，弱點在頭部發出藍光的部份，命中時的閃光是呈紅色的，若集中攻擊可在短時間內擊敗它，否則便要「逐件打」，但要小心其「撲殺」。之後便會再接近裝甲列車，它搭載有大量二足型機械（未起動的可以上段WASP擊毀），最後便會進入礦坑中和這版的BOSS決戰。如有大量重火器（CANNON或更大火力的FLASH×2），又自問回避功夫到家的話，可集中攻擊其頭部（弱點，閃光是呈紅色的），可於最短時間內將之擊倒，但難度極高；最安全的做法是「逐件打」，由下方的格鬥式機砲開始把它的武器逐一擊毀，但一定要快！否則會因「夠鐘」而被它逃掉！


■吊車？打倒後有WASP


■中BOSS，注意右上角的小型車輛


■中間的柱狀物會不斷放出小型戰機

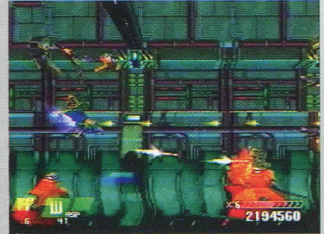

■小心BOSS！

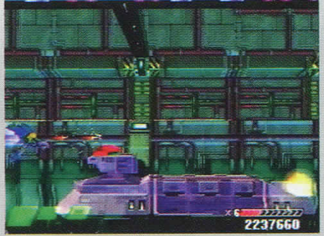

■超〇磁搖搖？！

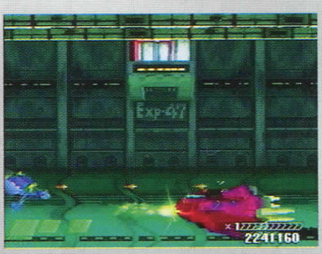
STAGE3 侵入敵方補給基地

任務內容：探索

在巨大的垂直管道下降時，會出現幾台從上吊下的機械，把它們破壞可以得到WASP，可用來攻擊自背景中降下來的三部敵機。而接下來的圓碟狀浮遊物各有兩個GUNPOD，不要錯過！這版的中BOSS是隻多足型機械，弱點就在底部，但得注意在管道裏的天花和地版會出現一種沒有攻擊力的小型車輛，因它會反射中BOSS的攻擊為強力雷射，要及早應付！打倒它之後便會再下降，而畫面中央的柱狀物會不斷放出小型戰機的，宜盡早破壞。兩旁的機械臂有些會有GUNPOD，而圓碟狀浮遊物的兩個就更是「不容錯過」了。之後，便會進入一條橫通道，要小心BOSS自左上衝下來！沿途的機械臂會被它撞毀，可拾取其GUNPOD。而BOSS是部可以變型的履帶機械，只有在人型時可以傷到它，由於裝甲厚，最好能以具穿甲能力的CANNON對付，而它作變形後的突進攻擊很利害，必須注意。弱點在相當於眼睛位置的藍色核心部份，因開始時有裝甲保護，要先把它打掉才能作直接攻擊。


■攻勢猛烈！


■潛水艇！不要放過它！

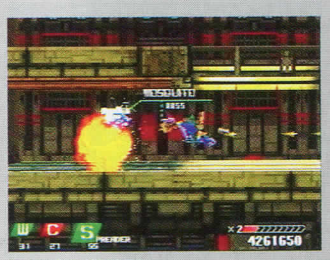

■中BOSS


■先取這個！

STAGE4 破壞敵方基地

任務內容：找出並破壞核子反應爐

這版可算是戰程相當激烈的一版，一開始便會被「浮標型」的水上敵人和砲台夾擊，跟着空中便會有一群又一群的戰機出現，它們會在飛到畫面邊時回頭，小心不要被撞到！而這時先準備大火力武器，潛艇出現時，先集中攻擊艦橋，但不要擊毀它，然後攻擊艇身，在潛艇沉時艦橋便會變型成重戰鬥機，把它擊毀便可得到隱藏GUNPOD之一的JUNO——40mmGATLING CANNON！！當兩台有GUNPOD的機體先後出現之後便會和中BOSS交戰。中BOSS的弱點是頭部的藍綠色部份(說起來似乎是所有BOSS的共同弱點來的……)，但小心它放出的攻擊中有一種是射到水中的，其水花也有攻擊判定的。而當它爬上水之後，便會使用兩爪攻擊，定要注意。之後在工場地帶中取得散彈槍後立即向下行，利用放在上方的向後射功能便能取的第二件隱藏GUNPOD——MOSQUITO。這版的BOSS會加裝甲，弱點在上方的較小的藍綠色部份，不是下方較大那個。


■這樣便拿到了！


■這個是隱藏敵人，要走下路才遇上。


■擊中這個敵人便能引爆原子爐，取得隱藏獎分(同樣是下路才有)。

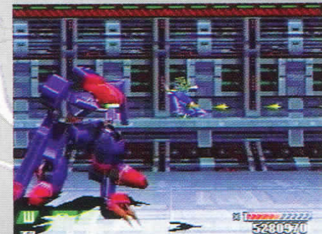

■大BOSS合體前


■合體後(弱點被打中，所以閃紅光)


■必取！


■第二個WASP


■看到背景那架大型貨櫃車嗎？


■「死馬騮！快啲踢FLASH個箱過嚟呀！」「呱呱！」

STAGE5 侵入機場

任務內容：在我方主力部隊降下前進行擾敵及拖延

這版初段可以得到二個WASP，如果本身沒有「存貨」，請務必留下40發以上。在這版中有大量空雷型、大型二足步行機械和運輸艇型敵人，耐久力都很高，沒有足夠火力會非常辛苦。而在背景中出現一台會動的大型貨櫃車時，立即以上段WASP(＝誘導彈)連發，把它擊毀可以得到隱藏武器PYTHON——CHAIN BOMBSHELL(通稱「爆導索」)，用來消除跟着的地面車輛效果一流。中BOSS是隻類似猿人的機械，它除了一般攻擊和身體撞擊之外，更會以貨櫃擲向玩者，貨櫃破裂後有GUNPOD可以取得，如能將其雙手破壞掉，它便只能用腳踢，而若你看到它踢過來的是紅色貨櫃，其中的正是遊戲的最強GUNPOD：FLASH——80mmRAIL CANNON(等離子電磁砲)。這版的BOSS是隻大型機械人，它的攻擊方法非常多，計有：腳部大型誘導飛彈、左手的格靈式機關砲、右手速射型火箭砲、小型飛彈、肩撞和胸部擴散BEAM砲。弱點同是頭部藍綠色部份。

■「唔係呢個呀！紅色吖唔該！」「呱呱！」

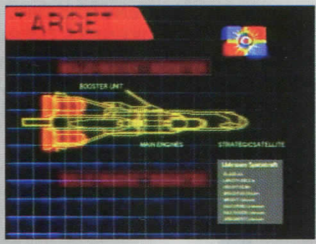

■拿不到便辛苦一點。

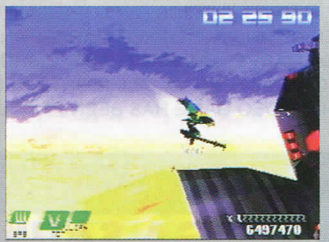

■這架紅色機有獎分，不能放過！


■送禮三人組


■很大啊！




■DATA


■小心火種



■沒有武器？搶吧！


■放電！



STAGE6 追擊戰略宇宙艦

任務內容：單機阻止敵人升空

要在2分30秒內破壞兩台超大型火箭引擊，老實說是不容易的，加上敵人的干擾，絕對要速戰速決。由於雙方是以高速移動的，所以要小心雙方的距離，不要碰撞到。而引擎的火炎亦同樣不能接近，因連子彈也透不過的；最好小心地移動到引擎上方，以下段雷射劍或電子砲等強力武器集中攻擊，或是連射CANNON也是可以的，但VULCAN就不要亂試，因火力實在太弱了。如有需要，可擊落敵機奪取GUNPOD，但一定要快；而擊毀上方第一引擎後便可移動到下方的引擎，那裏會有敵方艦載機發進口，大型導彈和散彈攻擊，由於時間所限加上「殺之不盡」，所以少理為妙。當成功破壞兩台火箭引擎後，大BOSS便會出現！它不但攻擊多樣化，而且極難閃避，弱點又難打中(在中央部份)，只能逐一攻擊，逐將之擊毀！它的擴散BEAM砲比STAGE5 BOSS的更闊，攻擊面更廣，只能靠敏銳的反射神經和觀察力來回避，最好能以具貫通力的重火器集中攻擊，盡快把它消滅！


■好誇張的導彈！


■最後補給


■BOSS！


■？！反射浮遊○○砲？


■太好了！


■無人戰機！



■三架獎分戰機之一


■誘導光線！


■超大口徑光線砲


■一大群浮遊砲



FINAL STAGE 墜天使

任務內容：復仇？逃亡？

終於都最後一版了！可是，敵人竟是友軍？或者說，自己何時成了背叛者？不管怎樣，要生存下去，便得將眼前的敵人消滅！在這版中先要對付一大群最新型的無人戰機，玩者可將之視作GUNPOD收集行動，特別是三架血紅色的機體有特別獎分，不要錯過！之後便要和BOSS決戰……

BOSS有各式各樣的強力攻擊，最麻煩的是大量浮游砲、誘導光線，幾乎有一個畫面闊的超大口徑光線砲，加上重厚裝甲和耐久力，弱點又小，要有長期戰的覺悟！


■「嘩！咁都避到，勁過亞寶！」


■有線爪攻擊，向上避！


■它收線時會向前衝，然後上升。(弱點是眼部的藍綠色部份)

無止境的戰爭何時始，何時終？
歷戰的戰士僅求一安身之所而已……






FIG | 2P | MEM

製造商：CAPCOM　發售日：發售中（11月27日）
價格：7800日圓（4MB擴張RAM CARTRIDGE＋CD-ROM）

SEGA SATURN

「VARIABLE HERO BATTLE」對戰形式

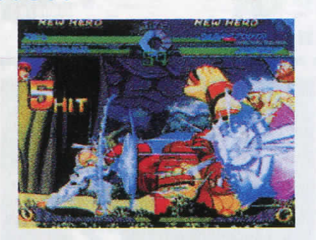
遊戲與通常對戰格鬥有所相異，非採用回合制形式，在八人的X-MEN TEAM 和九人的STREET FIGHTER TEAM中選出二人編成隊伍，以二對二對戰形式進行，隊伍全滅定勝負，若限制時間內雙方仍未全滅則以總合體力作勝敗條件。對戰中可自由與同伴作交接，而交接後休息的角色之體力GAUGE紅色部份會漸漸回復。以下是三種交接的方法。

VARIABLE ATTACK
重P重K同按



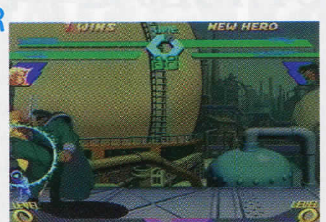
畫面外隊員以吹飛攻擊作交接，休息回復體力

VARIABLE COMBINATION
↓↘→＋重P重K同按



同伴二人同時以HYPER COMBO攻擊作交接，而每次使用均消耗2 LEVEL HYPER COMBO GAUGE量

VARIABLE COUNTER
敵攻擊防禦中←↙↓＋重P重K同按



替防禦中的同伴，以援護攻擊作交接，解脫危機，而每次使用均消耗1 LEVEL HYPER COMBO GAUGE量

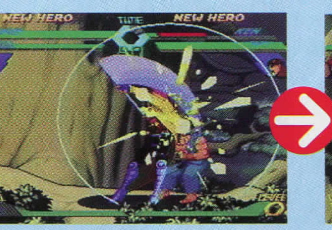
全角色共通特殊操作

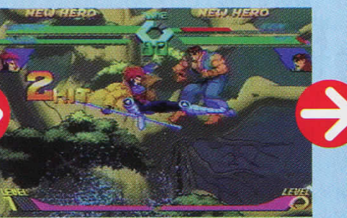
DASH	→→或PPP同按
SUPER JUMP	↓↑或KKK同按
GUARD、空中GUARD	輸入對手攻擊之相反方向
投技、攔技	近敵時→＋中P or重P
追討	對手吹飛或DOWN中以攻擊作追打
DOWN回避	吹飛至轉倒時←↙↓＋P or K
ADVANCING GUARD	對手攻擊防禦中PPP同按
CHAIN COMBO	將輕中重通常技攻擊連續順序輸入
受身（解拆投技）	對手投技和攔技成立瞬間↑以外＋中P or 重P或中K or重K
RECOVERY	氣絕暈眩時←→＋P・K連打組合

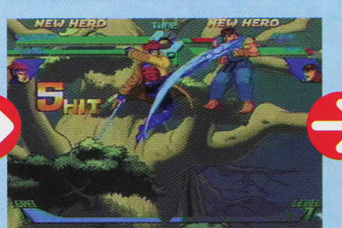
AERIAL RAVE

將對手吹飛往上方的通常技（AERIAL RAVE開始技），當吹飛對手至空中後，便能以SUPER JUMP作空中連續技追打攻擊。

*AUTO MODE中簡易AERIAL RAVE輕P輕K同按

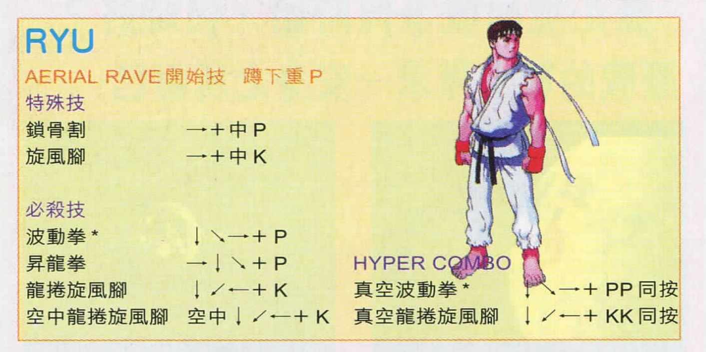








角色全技介紹



RYU

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

特殊技

鎖骨割　→＋中P
旋風腳　→＋中K

必殺技

波動拳*　↓↘→＋P
昇龍拳　→↓↘＋P
龍捲旋風腳　↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳　空中↓↙←＋K

HYPER COMBO

真空波動拳*　↓↘→＋PP同按
真空龍捲旋風腳　↓↙←＋KK同按

豪鬼

AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

特殊技

頭蓋破殺　→＋中P
旋風腳　→＋中K
前方轉身　↓↙←＋P

必殺技

豪波動拳　↓↘→＋P
斬空波動拳　空中↓↘→＋P
豪昇動拳　→↓↘＋P
龍捲斬空腳　↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳　空中↓↙←＋K
天魔空刃腳　空中↓↘→＋K

阿修羅閃空
（右方長距離移動）→↓↘＋PPP同按
（右方短距離移動）→↓↘＋KKK同按
（左方長距離移動）←↓↙＋PPP同按
（左方短距離移動）←↓↙＋KKK同按

HYPER COMBO

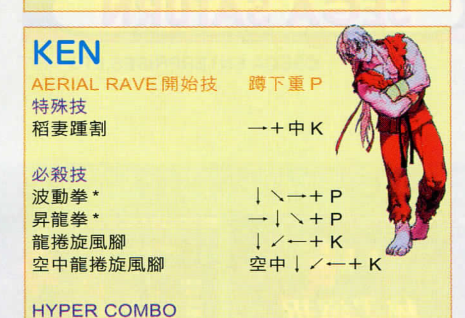
滅殺豪波動*　↓↙←＋PP同按
滅殺豪昇龍　↓↘→＋PP同按
天魔豪斬空　空中↓↘→＋PP同按
瞬獄殺　輕P、輕P、→、輕K、重P



CYCLOPS
AERIAL RAVE開始技　蹲下中K或站立中P
特殊能力
二段跳躍　跳躍中↖ or ↑ or ↗

必殺技
OPTIC BLAST*　↓↘→+P
RISING UPPER CUT　→↓↘+P
CYCLONE KICK　↓↙←+K
OPTIC SWEEP　→↘↓+P
RUNNING NECK BREAKER DROP　DASH中重P重K同按
RAPID PUNCH　DASH中輕P輕K同按後P或K連打

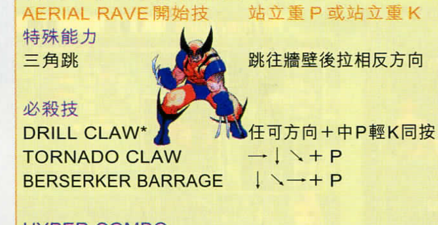
HYPER COMBO
MEGA OPTIC BLAST　↓↘→+PP同按
SUPER OPTIC BLAST*　→↘↓+PP同按



KEN
AERIAL RAVE開始技　蹲下重P
特殊能力
稻妻踵割　→+中K

必殺技
波動拳*　↓↘→+P
昇龍拳*　→↓↘+P
龍捲旋風腳　↓↙←+K
空中龍捲旋風腳　空中↓↙←+K

HYPER COMBO
昇龍裂破　↓↘→+PP同按
神龍拳　↓↘→+KK同按



WOLFVERINE
AERIAL RAVE開始技　站立重P或站立重K
特殊能力
三角跳　跳往牆壁後拉相反方向

必殺技
DRILL CLAW*　任可方向+中P輕K同按
TORNADO CLAW　→↓↘+P
BERSERKER BARRAGE　↓↘→+P



HYPER COMBO
BERSERKER BARRAGE X　↓↘→+PP同按
WEAPON X　→↓↘+PP同按



春麗
AERIAL RAVE開始技　站立重K
特殊能力
空中DASH　空中→→或PPP同按
三段跳躍　跳躍中↖ or ↑ or ↗

特殊技
鶴腳落　↘+重K
鷹爪腳　空中↓+中K

必殺技
百裂腳*　K連打
天昇腳　↓儲↑+K
旋圓蹴　→↘↓↙←+K
氣功拳　←↙↓↘→+P

HYPER COMBO
千裂腳　↓↘→+KK同按
霸山天昇腳　↓↙←+KK同按
氣功掌　↓↘→+PP同按



STORM
AERIAL RAVE開始技　蹲下重P
特殊能力
空中DASH　空中→→或PPP同按
飛行*　↓↙←+KK同按

必殺技
WHIRLS WIND*　↓↘→+P
LIGHTNING ATTACK*　任可方向+中P輕K同按
DOUBLE TYPHOON*　↓↙←+P

HYPER COMBO
LIGHTNING STORM*　↓↘→+PP同按
ICE STORM　↓↙←+PP同按



NASH
AERIAL RAVE開始技　蹲下重P
特殊技
SPINNING BACK KNUCKLE　→+重P
JUMPING SOBAT　← or →+中K
STEP KICK　← or →+重K

必殺技
SONIC BOOM　←儲→+P
SOMERSAULT SHELL　↓儲↑+K
MOONSALT SLASH　空中↑↗→+K

HYPER COMBO
SONIC BREAK　↓↘→+PP同按
SOMERSAULT JUSTICE　↓↘→+KK同按
CROSS FIRE BRITZ　↓↙←+KK同按

GAMBIT
AERIAL RAVE開始技　蹲下重P

必殺技
KINETIC CARD*　↓↘→+P
TRICK CARD　↓↙←+P
CAJUN SLASH　→↓↘+P
CAJUN STRIKE　↓儲↑+P or K

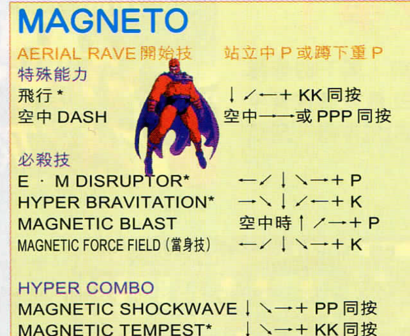
HYPER COMBO
ROYAL FLASH　↓↘→+PP同按



VEGA
AERIAL RAVE開始技　站立重P
特殊能力
飛行*　↓↙←+KK同按

必殺技
PSYCHO SHOT　←↙↓↘→+P
DOUBLE KNEE PRESS*　←↙↓↘→+K
PSYCHO FIELD　→↘↓↙←+P
HEAD PRESS　↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER　↓儲↑+P或HEAD PRESS後再按P擊
VEGA WARP*　→↓↘+P or K

HYPER COMBO
PSYCHO CRASHER*　↓↘→+PP同按
KNEE PRESS NIGHTMARE　↓↘→+KK同按



MAGNETO
AERIAL RAVE開始技　站立中P或蹲下重P
特殊能力
飛行*　↓↙←+KK同按
空中DASH　空中→→或PPP同按

必殺技
E・M DISRUPTOR*　←↙↓↘→+P
HYPER BRAVITATION*　→↘↓↙←+K
MAGNETIC BLAST　空中時↑↗→+P
MAGNETIC FORCE FIELD（當身技）　←↙↓↘→+K

HYPER COMBO
MAGNETIC SHOCKWAVE　↓↘→+PP同按
MAGNETIC TEMPEST*　↓↘→+KK同按



DHALSIM
AERIAL RAVE開始技　站立中P
特殊技
YOGA SHOCK　←+輕P不放
DRILL頭突　空中↓+重P
DRILL KICK　空中↓+K
YOGA ESCAPE　吹飛中轉倒前←↙↓+K

必殺技
YOGA FIRE*　↓↘→+P
YOGA FLAME　→↘↓↙←+P
YOGA BLAST　→↘↓↙←+K
YOGA TELEPOT*　（近敵右側）→↓↘+PPP同按
（遠敵右側）→↓↘+KKK同按
（近敵左側）←↓↙+PPP同按
（遠敵左側）←↓↙+KKK同按

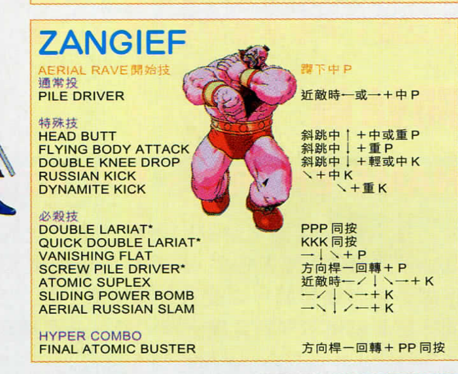
HYPER COMBO
YOGA INFERNO　↓↘→+PP同按
YOGA STRIKE　↓↘→+KK同按



JUGGERNAUT
AERIAL RAVE開始技　蹲下重P
特殊能力
SUPER ARMOUR　無視任何攻擊移動自如

必殺技
EARTHQUAKE PUNCH　→↘↓+P
JUGGERNAUT PUNCH　←↙↓↘→+P
NAIL SLUM　近敵時→↘↓↙←+K
JUGGERNAUT BODY PRESS*　←↙↓↘→+K
SIDE LAK POWER UP　→↓↘+PP同按

HYPER COMBO
JUGGERNAUT HEAD CRUCH　↓↘→+PP同按



ZANGIEF
AERIAL RAVE開始技　蹲下中P
通常技
PILE DRIVER　近敵時←或→+中P

特殊技
HEAD BUTT　斜跳中↓+中或重P
FLYING BODY ATTACK　斜跳中↓+重P
DOUBLE KNEE DROP　斜跳中↓+輕或中K
RUSSIAN KICK　↘+中K
DYNAMITE KICK　↘+重K

必殺技
DOUBLE LARIAT*　PPP同按
QUICK DOUBLE LARIAT*　KKK同按
VANISHING FLAT　→↓↘+P
SCREW PILE DRIVER*　方向桿一回轉+P
ATOMIC SUPLEX　近敵時←↙↓↘→+K
SLIDING POWER BOMB　←↙↓↘→+K
AERIAL RUSSIAN SLAM　→↘↓↙←+K

HYPER COMBO
FINAL ATOMIC BUSTER　方向桿一回轉+PP同按



SABRETOOTH
AERIAL RAVE開始技　蹲上重P
特殊能力
三角跳　跳往牆壁後拉相反方向

必殺技
BERSERKER CLAW　↓↘→+P
WILD FUNK　→↘↓↙←+P
ARM PARTY　→↘↓↙←+K

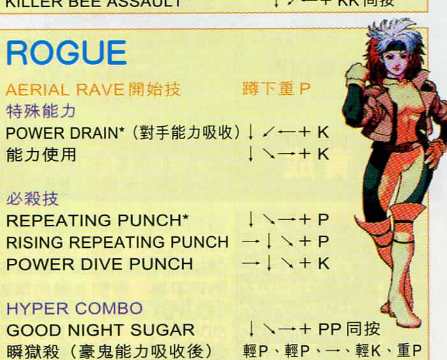
HYPER COMBO
BERSERKER CLAW X　↓↘→+PP同按
WEAPON X DASH　→↓↘+PP同按
BADY ARM PARTY　→↘↓↙←+KK同按



CAMMY
AERIAL RAVE開始技　站立重K
特殊能力
二段跳躍　跳躍中↖ or ↑ or ↗

必殺技
CANNON SPIKE　→↓↘+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE　↓↘→+P
CANNON DRILL*　↓↘→+K
CANNON REVENGER（當身技）　→↘↓↙←+P
HOOLIGAN COMBINATION　↓↙←+K後中或重K
CANNON STRIKE　空中↓↙←+K

HYPER COMBO
SPIN DRIVE SMASHER　↓↘→+KK同按
KILLER BEE ASSAULT*　↓↙←+KK同按



ROGUE
AERIAL RAVE開始技　蹲下重P
特殊能力
POWER DRAIN*（對手能力吸收）　↓↙←+K
能力使用　↓↘→+K

必殺技
REPEATING PUNCH*　↓↘→+P
RISING REPEATING PUNCH　→↓↘+P
POWER DIVE PUNCH　→↓↘+K

HYPER COMBO
GOOD NIGHT SUGAR　↓↘→+PP同按
瞬獄殺（豪鬼能力吸收後）　輕P、輕P、→、輕K、重P

*空中亦可使用



J-LEAGUE 創造職業球會 2



新球會的研究之旅

文：阿三杉淳

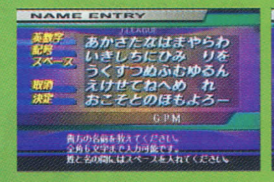
千呼萬喚，《J-LEAGUE創造職業球會2》終於就在日本以3：2擊敗伊朗，首度奪得98年世界盃「入場券」後，如期正式登場。對上一集甚有研究、或對今集極感興趣的朋友，邀請你一齊參與這個新球會的研究之旅。大家準備好未？哨子一響，「KICK OFF！」



開始篇

NAME ENTRY 、 SECRETARY SELECT

進入標題畫面，MENU內容大致上與前作相同。選NEW GAME開始便可輸入名字，同樣能夠使用漢字，始終看到自己名字總是最有親切感。之後再選擇秘書小姐，三位能力都完全相同。記着以後就要對足幾十年，所以必須按其「長處」而擇。







CLUB SELECT 、 HOMETOWN

名字對於一個球會來說實在非常重要，不可馬虎了事。在今次遊戲中，可使用的球會名稱增加至40個，而球衣亦有新款選擇。決定之後，就要建立球會大本營了。今次追加了伊豆、奄美、東京23區等地，可建立地區多達1229處，完全遍佈日本全地域。記着選址時留意地區的降雨量，太多的話會對球隊練習及出賽構成壞影響，令球員容易受傷。當然「人口越多、地價越低、交通越好、人氣越高」均是建立大本營的必要因素，不同地域對收入構成莫大影響，要謹慎選擇。





前編～青年盃，四強之爭！

現在正式開始了，不過在進入J-LEAGUE之前，閣下的球隊只是一隊進入JFL（JAPAN FOOTBALL LEAGUE）最後四強青年軍，目標就是取得首兩名資格，成功昇格為J-LEAGUE球隊。所以首要任務，先提昇全隊實力，進行訓練。





球員再培訓計劃

進入CLUB HOUSE，選擇「練習指示」就可在PRACTICE部份進行各種訓練。





方針の變更：改變球隊現時的組織形態。包括選手配置、陣式（システム）、DF TYPE（防守陣式，分為雙中堅（ライン）、自由中堅（リベロ）、龍門前清道夫（スイーパー）三種）及戰術變更。

練習指示：一共有6種練習方式，任君選擇。

個人育成

球員個人技術訓練，需長時間訓練，但效果顯著。

ストライカー	STRIKER，前鋒必修科目，培訓成出色射手，亦可練頭鎚
ドリブラー	DRIBBLER，增加FW及MF盤球突破力，南美式短傳滲入的最佳學習途徑
チャンスメーカー	CHANCE MAKER，訓練中場策劃人，組織攻勢及作出適時應變
守備的MF	防守中場，培訓及強化球隊中場核心球員不二之選
センターバック	CENTER BACK，要成為球隊中堅及清道夫，這是必修場地
サイドバック	SIDE BACK，提昇球隊DF「兩閘」的防守能力，及趁機作出反攻的洞察力
攻撃的DF	球隊的「自由人」，進可攻、退可守，成為擅於參與進攻的萬能後衛
ゴールキーパー	GOAL KEEPER，提昇守門員實力，不論在接球或開龍門球一樣出色

基礎練習

可於一段時間內讓球員的某項能力獲得即時提昇，但須整體配合才有明顯進步。



傳球
盤球
射球
防守
自由球
走力
體力訓練
狀態回復★



★ 讓狀態不佳球員即時回復，但疲勞度會比一般練習高出15倍以上，且容易受傷。

特別訓練

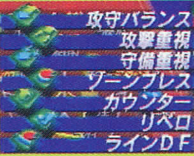
各位置球員的全面訓練，過程需時，勝在訓練全面。

FW適性
MF適性
DF適性
GK適性

陣式（システム）

陣式	說明
4-4-2	最基本陣式，攻守平衡
4-3-3	以3個前鋒作箭頭，重視攻擊
4-5-1	穩守突擊的最後陣式
3-5-2	集中在中場控制球勢，攻守聯繫更緊密
3-4-3	全攻型陣式，後防較弱
5-3-2	防衛能力最強的陣式，死守到底

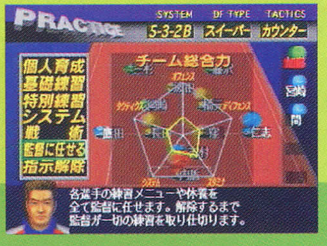
戰術



戰術	說明
攻守バランス	攻守平均型，配合4-4-2陣式最為適合
攻擊重視	全員總攻擊，有前冇後，4-3-3或3-4-3最佳
守備重視	徹底死守到完場，用於5-3-2或4-5-1為多
ゾーンプレス	區域聯防，將防線推至中場，配合3-5-2最佳
カウンター	穩守突擊，5-3-2或4-5-1陣式最為適合
リベロ	自由中堅，主作防守，但會趁機上前進攻
ラインDF	雙中堅作橫排開引敵入越位陷阱，3-5-2專用

監督擔任訓練（監督に任せる）

若覺得自行訓練太繁複，可以將重任交予教練（監督）。不過在開始時提供的監督通常質素甚差，只會亂來弄得一團糟。所以在下建議，遊戲初期還是由自己訓練比較好，待之後聘得高質素教練才委以重任，不然只有適得其反。



指示解除

將練習項目取消，之後不更新的話，即是代表休息。

練習の實行：執行已編好之練習方案

コーチのコメント：練習成果之評價

連擕力を見る：即球員與球員之間的合拍程度，紅心最好，骷髏頭最差

不參加選手：受傷或留學的隊員近況

每月訓練課程

下列精心安排不同位置球員的每月訓練課程，可讓大家作參考之用。

「FW」	前半	後半
第1週	走力	體力訓練
第2週	FW適性強化	射球
第3週	盤球	休息
第4週	陣式	戰術

「MP」	前半	後半
第1週	走力	走力
第2週	MP適性強化	盤球／射球
第3週	傳球／防守	休息
第4週	陣式	戰術

「DF」	前半	後半
第1週	走力	體力訓練
第2週	DF適性強化	防守
第3週	防守	休息
第4週	陣式	戰術

「GK」	前半	後半
第1週	走力	體力訓練
第2週	GK適性強化	體力訓練
第3週	體力訓練	休息
第4週	陣式	戰術

練習須知

1.) 要留意疲勞度太高（多於1/2）時一定要休息，不然會容易受傷，甚至因傷勢太嚴重而導致終身停賽，實屬不幸。最好在沒有賽事的日子來休息，疲勞度會顯著下降。但不能連續公休多於兩星期，不然就會軍心渙散，切記切記！
2.) 當發現球員對同樣的練習成果全無增長，便須立即停止，重新編排，直至有效為止。
3.) 金錢不能代替練習，就算有最高獎金，球員無實力同樣會輸。
4.) 球員間連擕力的提昇方法只有三種——一同練習、一同參戰、一同留學。
5.) 特別調整主要是用作恢服球員狀態（由BAD變回NORMAL／GOOD），對本身實力並無大幫助。更不能重覆使用，否則「非死即傷」，恕不負責。
6.) 陣式及戰術必需持之以恒，長時間訓練才有成果，不能操之過急。

速成！最簡單JFL必勝法！

5-3-2 B，穩守突擊，龍門前清道夫，SURE WIN！！



新球會編～我們的第一年

1月，多多贊助

正式走進J-LEAGUE的大門，第一要處理的就是選擇贊助商，在職業足球賽上最重要的就是——「錢！」，故此選取贊助商是自然不過的事情，越多越好。今次可以擁有的贊助商多至10家，而閣下在聯賽的首年，例必「等錢駛」，所以毫不猶疑將其全部選擇便可，幾年之後才再作取捨考慮亦不為過。但決定時要留意簽約條件，如不能達成目標甚至違反協定，不但會不續約，更甚者要付上高額的賠償，小心小心。



球員設定模式

今次新增的PLAYER EDIT模式，可以隨玩者喜愛，設定自己心目中的夢想球員。由姓名出身至絕技大能，一樣有得SET！不過以下所介紹的是兩項比較特別的任意設定內容。



1.) 綽號(呼稱)

在設定選手時，除了可輸入名字外，更可選擇屬於自己的「綽號」。遊戲已預備好一系列的綽號任你去揀，例如「永遠之得點王」、「世界之大炮」、「神風」(?!)……等等。



2.) TYPE (タイプ)

將你喜歡的其中三項球員「特徵」選擇，就可以決定選手的類型了。選擇後，球員的類型就顯示在畫面中五角形圖內，自會看到選手能力偏向，而結果亦會在反映度中顯示出來。而反映度分為A～E級，是釐定球員成長時間指標，A為最快，E為最耐。但與球員本身的個人實力應該是沒關連的。



契約連連

跟着就要與球員談談續約問題了。因每位球員的契約年期不同，所以需要續約的只會是部份而已。每位球員最多可續約五年，但選擇一、兩年已很足夠。不建議在聯賽首年更換任何球員，因球員本身已經水準不夠，新球員的加入更會令整隊球員的連攜力下降，在比賽勝出機會就會更低，所以還是過幾個月後才去考慮吧。不想與某位球員簽約，可選不續約(契約しない)。如果怕煩要講價(交渉を行う)的話，不如交由秘書全權決定(秘書に任せる)，不過價錢會貴一點。



監督、球探、新人

監督的最大責任是訓練球員，所以選擇時就要找一位跟球隊作戰方式一致的，要以個人技術為中心，還是以戰術為主導，總之都要與球隊本身配合。不過，暫時不要花太多金錢來聘請監督，契約總額不要超過3億為佳。況且在聯會開始後多多任你揀，不用太心急。而聘請球探的情況亦與監督相同，建議首先找一位能提供J-LEAGUE選手或發掘新人的球探，皆因外國球員動不動就要8億、10億，實在花不起。而新人有潛質且價廉物美，假以時日必成大器，所以球隊有空缺就要趁低吸納了。





球隊 FAN CLUB

FAN CLUB出現會令球隊的知名度及人氣度上昇，自然賽事入座率高。而效果往往與閣下願意付出金錢的多寡成正比，不要吝嗇。第一年開始約5000萬日圓已經很足夠，而且分12個月分期付款，不愁因一次過數額太大而付不起金錢。



賣廣告、入座高！

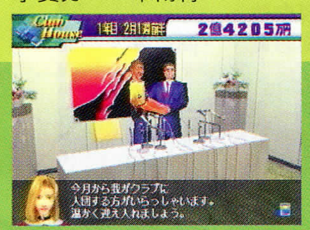
球會每月都要決定宣傳廣告費用，所謂「小財不出、大財不入」，花多點絕對值得。同樣5000萬日圓已很足夠，一次付款。而觀戰入場費以薄利多銷為要，2000日圓非常合理，隔幾個月後加價亦不會遲。



2月，是一個開始

隨着2月的到來，J-LEAGUE球會生涯正式開始。在這個月內，首先要決定好隊長人選及球員號碼。完成後各位就可以安排與不同對伍作賽，亦可參加出國集訓吸取經驗(費用由9000萬至3億日圓不等)，更可參加在第2週後半舉行的「ASIA WINTER LEAGUE」。提議多安排與不同J-LEAGUE對伍作賽，一來可賺取球迷入場費，二來可預測對手實力，一舉兩得。







3月，百花齊放

如果在2月未有與其他J-LEAGUE對伍切磋，今個月就有機會了。在第1週後半會舉行「SPRING TOURNMENT」，全國19支精英首度正面交鋒。知己知彼，要藉此來了解各隊質素，更可提早測看自己球隊漏洞，好好改善。還要留意球場損耗度，若出現BAD CONDITION提示，必須修理，否則只會令球員受傷，留意。









有讚有彈





在球賽中，大家可以隨時對球員的表現作出三種反應。讚賞（譽める）多適用於進攻，球員會因被讚賞而更有技巧地推進；發怒（怒る）多用於防守，球員會在被罵後會非常「博命」，但會無視任何規則，經常犯規。

球探報告



球探每逢第1週及第3週前半，都會有新球員提供，若有知名球員更會出現球探報告（スカウト報告）提醒你到OFFICE「揀卒」，要留意。亦可在OFFICE聯絡球探，要求希望選手。







TOPICS 、 ACCIDENT 、受傷人！

「TOPICS」出現，通常是報導球員的近況，如狀態已回復、受傷已康復、留學與歸隊等。「ACCIDENT」是指出球員有不滿、不和或有其他球探有來往的警號，要在INTERVIEW時了解情況。受傷人報告（ケガ人報告）則是告訴你有球員受傷，必須正視。







8月至10月，「J-LEAGUE第2季」出戰

同樣在未來三個月，大家又要在第2季惡戰連場了。，如能力爭上游，戰勝群雄勇奪今季NO.1，將會有資格參加12月的最終賽事。因在賽制上，於每年的兩季賽事中，勝出的兩支隊伍將會被安排於「J-LEAGUE CHAMPIONSHIP」一決勝負，而勝出球隊將會成為全年總冠軍。一同為這個目標而努力吧！







12月，決勝月





不但有「WINTER TOURNMENT」舉行，全國19支精英一同參與。有資格的話更可於「J-LEAGUE CHAMPIONSHIP」一決勝負，賽制為主客制，而勝出球隊將會成為全年總冠軍，更有豐富獎金。

4月至6月，「J-LEAGUE第1季」開鑼





「J-LEAGUE第1季」賽事正式開鑼，大家將與其餘18支隊伍進行單循環賽事，而計分方法如下：90分鐘內勝出=3分、加時戰勝出=2分、PK戰（12碼）勝出=1分、敗陣=0分。各隊名次是以於聯賽所得分數多寡而定，倘若兩隊分數相同，則會順序以得失差點、總得點、兩隊間的對戰成績及「順位決定戰」來安排名次。每場比賽後都會有當日各隊比賽結果，亦有每隊排位升降，更有射手榜名次，每次更新。如該季結束時名次在18、19位，就請閣下重新開始，皆因已經GAME OVER了。







7月，球壇滿天星



第1季J-LEAGUE終於完滿結束，可以讓球員休息一下，趁這段時間來整理一下球隊。賽事方面，第1週會有「THANKSGIVING MATCH」，到第4週後半，會舉行「J-LEAGUE ALLSTAR」足球明星賽，比賽球員是會從19支隊伍中挑選精英來，分成兩隊進行比拼。如在球會首年已經有成員被挑選出賽，相信閣下的領導都非常英明。但不論如何，賽事的其中一方都會由你去領軍，結束後就要迎接J-LEAGUE第2季的來臨。

11月，又是外國盃賽月





經過連月的作戰後，「J-LEAGUE第2季」順利結束，可以盡情讓球員休息一下。趁空閒安排與不同對伍作賽，亦可參加出國集訓吸取經驗，更可參與在同期舉行的歐洲、非洲及南美洲三大錦標賽，增加球隊作戰經驗。不妨參加，最重要原因是不須付上出國費用，卻又可與海外球隊作戰，不費分文。

未來的日子……

年結的時候到了，大家可從報告內看看今年各項成績，下年繼續努力，亦要跟退休的球員或監督道別。而未來的日子會有未來的挑戰……不用怕！如有遇上任何疑難，或有值得研究的地方，歡迎來信新專欄「球球是道」齊齊分享。而下期「遊戲誌」更會精心泡製，為大家送上別冊「《J-LEAGUE創造職業球會2》我們的足球場DATA BOOK」。而在明年1月更會舉辦「第二屆GPM盃《創造職業球會》錦標賽」，總之希望大家多多支持，熱切期待！！









© ZOOM INC.1997



操作方法

START掣	遊戲開始、暫停、角色與項目等決定
方向掣	角色、游標之移動
A · L · R掣	防禦、角色與項目等決定
B掣	PUNCH、取消各項目
C掣	KICK、角色與項目等決定
X掣	ESCAPE、軸移動

*「→」——一瞬輸入、「→」—持續輸入、「+」—同時輸入

DOWN 攻擊

小DOWN攻擊	↘+B
DOWN攻擊	↑+B
大DOWN攻擊	↑+B

移動系

前進	→/ →
後進	←/ ←
蹲下前進	↘/ ↘
蹲下後退	↙/ ↙
小跳躍	↖/ ↑/ ↗
大跳躍	↖/ ↑/ ↗
DASH	→→
QUICK FORWARD(QF)	→→
QUICK BACK(QB)	←←
蹲下QF	↘↘
蹲下QB	↙↙
外軸移動	↓+X
內軸移動	X

DOWN 後起上

站立起上	不需要按任何掣
蹲下起上	↓
前轉起上	→AA
後轉起上	←AA
橫轉 · 內移動	AA
橫轉 · 外移動	↓AA
中段攻擊	CC
下段攻擊	↓CC

垂吊動作

站立返回	不需要按任何掣
蹲下返回	↓
中段攻擊返回	CC
下段攻擊返回	↓CC
左側SLIDE	←
右側SLIDE	→
JUMP	↑
JUMP KICK	↑+CC
REVERSE換向	←

特殊攻擊

*AB MODE起動	↑+A

*AB MODE——以指令輸入將自方攻擊力瞬間提昇的POWER UP SYSTEM，對手於浮身瞬間和投技跟前待效果使用

CHARACTER COMMAND 介紹

ZERO

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
KNEE KICK	→K	中	30	—
BODY HEAT	→P	中	18	—
TWO CUTTER	↖K	中	30	—
RISING PALM	↓→P	中	28	—
VERTICAL WINDER	←→K	中	30	—
LAID ELBOW	→→P	中	20	—
INTERRUPTER	←↘P	中	20	—
EXECUT BREAKER	←→P+K	中	40	—
SLICE KICK	→→K	下	20	D
BODY SWAY ELBOW	↘P	中	24	—
SPIRAL TURN	K+G	中 30	—	
LAID KICK	←K	上	12	—
ONE-HAND THROUGH	P+G	上段投	45	—
KNEE CRUSH	←→P+G	上段投	60	—
HEEL STAMP	↓↓P+G	上段投	60	—
LEAP BACK KICK	P+G	上背投	70	—
LAID CATCH	←P	上P投	30	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
ONE-TWO	PP	上	12	—
COMBO 2 HIT	PK	上	24	C
LAID 3	PPP	上	14	—
COMBO BASIC	PPK	中	28	D／C
LAID 4	PPPK	上	20	D
LAID TWO CUTTER	PPP←K	中	30	—
COMBO HEAT	→PP	中	16	—
LAID KICK HIGH	←KK	中	30	—
LAID KICK LOW SPIN	←K↓K	下	30	C
COMBO HEAT SPIN KICK	→PPK	上	20	D
ELBOW STORM	←↘P→P	中	20	—
LAID SPECIAL	←↘P→P←→P+K	中	40	—
DOUBLE KICK	KK	上	22	—
DOUBLE SLICE KICK	KK↓K	下	30	C
ELBOW KNEE KICK	→→PK	中	30	—

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
SPIN PUNCH	←←P	上	16	—
SPIN KICK	←←K	上	24	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
HEEL PRESS	↘P	DW	12	—
BODY PRESS	↑P	DW	20	—
MEGATON BODY PRESS	↑P	DW	35	—

TAU

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
SIDE CLAW	↘P	中	14	—
STRAIGHT CLAW	→P	中	18	—
TYR UPPER	↓→K	中	24	D
SIDE KICK	→→K	中	24	D
TYR SWING	K+G	上	40	—
GROUND SPLIT	←K+G	中	60	—
UPPER KNEE	→K	中	30	—
RIVET GUN	→→P	中	24	—
METAL PIN	→→K+G	中	35	—
TYR LOW SWING	↓K+G	下	20	D
BUGGY ROLL	↓←K	中	50	—
NEEDLE THROUGH	P+G	上段投	50	—
T SWING	←↙↓↘→P+G	上段投	90	—
BACK BONE SQUEEZE	↘P+G	下段投	60	—
HOLD SLOW	P+G	上背投	70	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
W SNAP	PP	上	12	—
Y SNAP	PK	上	24	C
Z SNAP	P→K	中	30	—
DOUBLE KNEE	→KK	中	20	D
COMBO MANTIL	PPK	中	24	D
DOUBLE RIVET GUN	→→PP	中	20	D
COMBO SIDE CLAW	↘PK	中	18	—
COMBO WHIP RUSH	↘PKK	中	20	D
QUICK NEEDLE	K+G↓K+G	下	20	D

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
FORFEIT PRESS	↘P	DW	12	—
SCREW PRESS	↑P	DW	12	—
MEGA SCREW PRESS	↑P	DW	35	—

EOS

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
鎌腳	→↓K	上	30	—
上裏（田）	←←P	上	30	—
中裏（田）	←P	中	22	—
下裏（田）	↙P	下	20	—
力道	→→P	中	18	—
喝烈	↓→P	中	20	D
（田）掬	↘P+K	下	18	D
（田）縫	→P	中	20	—
鬼瓦	→K	中	24	—
腹割	←→P+K	中	30	—
諸手張	↘P	上崩技	0	—
一本背負	P+G	上段投	50	—
巴投	→←P+K	上段投	60	—
釣引	←P+G	上段投	0	—
（田）返	↘P+G	下段投	60	—
鬼頭落	P+G	上背投	70	—
柔固	←P+K	上P返	30	—
柔拂	←P+K	上K返	30	—
柔押	↙P+K	中P返	30	—
柔折	↙P+K	中K返	30	—
柔返	↓P+K	下P返	30	—
柔彈	↓P+K	下K返	30	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
二枚張	PP	上	12	—
二枚（田）PK	上	24	C	
下裏二枚（田）←←P／P		下	20	—
三枚縫	PP→P	中	20	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
石割	↘P	DW	12	—
瓦割	↑P	DW	20	—
樽割	↑P	DW	35	—



WILD

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
SPIN KNUCKLE	←P	上	20	—
WILD TACKLE	←→P	中	30	—
HYPER ELBOW	←P + K	中	20	—
HYPER SHOT	↓→P	中武器	24	D
LOW SHOT	↓←P	下武器	20	D
KNEE KICK	→K	中	24	—
PREIG GUN	P + K	中	30	—
DROP KICK	→K + G	中	35	—
SWING GUN	←→P + K	中	30	—
WILD PITCH	←↘P	上武器	60 (HAND : 20)	—
BAD RIDICUL	↓↓P	拾	—	—
SPEED	←→→P	上武器	20	D
LINE ELBOW	→P	中	18	—
UNLOCK HEAD	→P + K	上崩技	0	—
BRAIN BUSTER	P + G	上段投	50	—
PILE DRIVER	→↙P + G	上段投	70	—
POWER BOOM	↘P + G	下段投	80	—
BACK DROP	P + G	上背投	70	—
WALL STRIKE	←P + G	壁投	80 (NO WALL : 0)	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
MACHINEGUN STRAIGHT	PP	上	12	—
WILD 2	PK	上	24	C
SPIN KNEE	←P→K	中	24	—
QUICK	←→PP	上武器	14	—
SHOOTER	←→PPP	上武器	10	D
LOW SHOOTER	←→PP↓P	下武器	10	D
DOUBLE LOW KICK	↓KK	下	20	—
CUSTOM ELBOW	PP←P	中	18	—
CUSTOM SPIN KNUCKLE	PP←P	上	20	—
STEEL SPIN KNEE	PP←P→K	中	24	—

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
TURN SHOT	←←P	上武器	24	—
TURN KICK	←←K	中	24	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
2 BURST	↘P	DW	4 · 8	—
HEAD DIVE	↑P	DW	20	—
HEAVY HEAD DIVE	↑P	DW	35	—

IO

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
SOMERSAULT KICK	↖K	中	45	—
NAIL SMASH	→P	中	14	—
KNEE KICK	→K	中	30	—
PRESS KICK	→→K	中	24	—
HEEL KICK	P + K	下	22	C
NAIL STRAIGHT	→→P	上段崩	0	—
BACK SOMERSAULT KICK	↗K	中	30	—
NAIL UPPER	↘P	中	20	—
LOW SPIN	↙K + G	下	20	D
CAT STANCE	↓P + K	—	—	—
CAT STEP	CAT STANCE 中 G	—	—	—
HEEL SPIN KICK	CAT STANCE 中 K	中	24	—
TURN HEEL KICK	敵背後 CAT STANCE 中 K	中	20	D
NAIL SCRATCH	CAT STANCE 中 P	下	20	—
CAT LEAD	CAT STANCE 中→P	上	11	= P
HEEL BLAST	P + G	上段投	45	—
PRESS STRANGER	→→P + G	上段投	50	—
FACE CRUSHER	←↙↓↘→P + G	上段投	70	—
HEAD LOCK ELBOW	P + G	上背投	60	—
ESCORT HOLD	←P	上 P 返	30	—
SWITCH JUMP	↗E	—	—	—
ESCAPE ROLL	↖E	—	—	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
QUICK NAIL	PP	上	12	—
COMBO 2 HIT	PK	上	24	C
COMBO 3 HEAT	PPP	上	12	—
COMBO TURN SPIN CUT	PPK	中	24	—
COMBO LOW SPIN CUT	PP↓K	下	20	D
COMBO HEEL CUTTER	PPPK	中	20	D
CAT SLIDING	↓P + KPK	下	20	D
HEEL SMASH	→PK	中	24	—
KIND SMASH	→PKK	上	20	D
SWORD CUT	↘KK	中	18	—
HEEL ASSAULT	↘KKK	上	20	D
QUICK LOW SPIN	P↓K	下	20	—
SUPER KIND SMASH	↗KK	中	24	—
HYPER KIND SMASH	↗KKK	上	20	D
TWIST LOW SPIN	P↓KK	下	20	D

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
TURN NAIL	←←P	上	16	—
TURN KICK	←←K	中	24	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
NAIL CHOP	↘P	DW	12	—
HEEL PRESS	↑P	DW	20	—
HEEL STAMP	↑P	DW	35	—

CYGNUS

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
鍬落	→→K	中	24	D
成敗	←→P + K	中	30	—
時計	↓P + K	中	12	—
飛座頭	↖P	中	30	—
居合斬	→P	中	19	—
下大座頭	↘P	下	20	D
飛天刀	←P	中	30	—
鎌太刀	→→P	中	24	D
浮駒	→K	中	22	—
股割	K + G	下	20	D
烏天狗	壁背後←K + G	中	30	—
昇天	→→P + K	上武器	20	—
鬼將軍	←P + K	中	30	—
鎌切	←→P	中	22	—
月下亂舞	P + G	上段投	56	—
水車	←→→P + G	上段投	60	—
迷惑	↙P + G	上段投	0	—
俵落	P + G	上背投	70	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
二枚刃	PP	上	12	—
斬腳	PK	上	24	C
上疾風	KK	上	24	—
宴	PPP	上	14	—
華	PPPK	上	20	—
下疾風	↓KK	下	20	D
大時計二時	↓P + KK	中	6	—
大時計三時	↓P + KKK	中	6	—
大時計四時	↓P + KKKK	中	6	—
大時計五時	↓P + KKKKK	中	6	—
大時計六時	↓P + KKKKKK	中	6	—
大時計七時	↓P + KKKKKKK	中	6	—
大時計八時	↓P + KKKKKKKK	中	6	—
鏡飛座頭	↖PP	中	30	—
粹	P↓K	下	20	D
帝	PPP↓K	下	20	D
雅	PPK	中	20	D
贅	↘KP	上	12	—
亂	↘KP↓K	下	20	—

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
輪斬	←←P	中	16	—
輪腳	←←K	中	24	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
成佛	↘P	DW	12	—
速贅	↑P	DW	12	—
飛車	↑P	DW	35	—

DRACO

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
HIGH BRACE	→→P	上武器	—	D
UPPER BRACE	↓↑P	上武器	—	D
LOW BRACE	←↘P	下武器	—	D
MONGOLIAN PUNCH	←→P	中	30	—
SHOULDER TYR	←→K	中	30	—
TYR DIVE	↑K	下	50	—
DOUBLE HAMMER	P + K	中	30	—
DASH UPPER	←→P + K	中	50	—
HEAD BUTT	→P	中	16	—
DRAGON UPPER	↘P	中	30	—
DRAGON PUSHER	P + K + G	上崩技	0	—
ARM KNUCKLE	↓P + K	中	30	—
HYPER HEAD	P + G	上段投	50	—
DRAGON NIP	→→←P + G	上段投	50	—
NATURAL HUNTER	→↘↓↙←P + G	上段投	80	—
DRAGON KNOCK	↘P + G	下段投	70	—
HEAVY STEP	P + G	上背投	70	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
DOUBLE NAIL	PP	上	12	—
NAIL HIGH KICK	PK	上	24	C
COMBO SHOULDER	PPK	中	30	—
TYR LOW SPIN	PP↓K	下	24	D
RAPID TYR	→PK	中	18	—
DOUBLE RAPID TYR	→PKK	中	20	D
TYR TURN	→→KK	中	20	D

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
TYR BACK	→←K	中	18	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
CHAIN TYR	↘P	DW	8	—
DOUBLE CHAIN	↘P↘P	DW	4	—
TRIPLE CHAIN	↘P↘P↘P	DW	4	—
TYR BOOM	↑P	DW	24	—



NEREID

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
HEEL HAMMER	→↓K	中	30	—
DRITY UPPER	↓→P	中	30	—
KILLER NAIL	→P	中	14	—
DRILL KING	→→P	中	22	—
BLOODY CHOP	→P+K	中	30	—
GODDAMN DRILL	→↓P	下	20	D
COURS KICK	↓K+G	下	28	D
BEAST STEP	←→P+K	中	30	—
BAD HEEL EDGE	→→K	中	50	—
DRILL DRIVE	←→P	中	30	—
CUNNING BUSTER	→←K+G	中	35	—
SWITCH TURN	↓P+K	—	—	—
COURS UPPER	↘P	中	24	—
DOUBLE STICK KILLER	P+G	上段投	50	—
CRAZY DRILL	→→←P+G	上段投	60	—
BAD THROUGH	P+G	上逆背	70	—
U BACK	P+G	上背投	0	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
DOUBLE CUT	PP	上	12	—
CUT EDGE HEEL	PK	上	24	C
HIGH CHOP	PPP	上	11	—
CUT EDGE CRACKER	PPPK	中	30	—
COMBO STEW BIT	↘KK	中	20	D
CRAZY MACHINE	→P←P	中	14	—
CRAZY MACHINE 2	→P←PP	上	14	—
CRAZY MACHINE 3	→P←PPP	上	24	D
LOCK DRILL	→→PP	中	30	—
BACK ARM	敵背後P	中	12	—
BACK ARM 2	敵背後PP	上	12	—
BACK ARM 3	敵背後PPP	上	14	—
NONSENSE MACHINE	敵背後PPPK	中	30	—

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
UNFAIR CUT	←P	上	16	—
TURN DRILL	←←P	中	18	—
FULL KICK	←K	中	22	—
BAD BACK LOW KICK	←←K	下	20	D

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
DRILL PRESS	↘P	DW	12	—
HELL PRESS	↑P	DW	20	—
MEGA HELL PRESS	↑P	DW	35	—

PIXEL

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
CURE ELBOW	→P	中	20	—
AID KNEE KICK	→K	中	30	—
HEAT INJECTION	↗K	中	24	D
BLEEDING CARE	→→P	中	20	—
NURSE SHOT	→K+G	中	24	D
NURSE LOW SPIN	↓K+G	下	20	D
BALALAIS SWING	↘P	上崩技	0	—
BLOODY TACKLE	←→P	中	24	—
CUTE UPPER	P+K	中	30	—
HOP AID KICK	→→K	中	30	—
REST	↓P+K	—	—	—
REST LOW PUNCH	REST中P	下	10	—
RELAX LOW KICK	REST中K	下	10	—
RELAX DOUBLE LOW KIKC	REST中KK	下	10	—
RELAX TRIPLE LOW KICK	REST中KKK	下	15	—
REST ROLL REST	REST中→P	中	30	—
WIND UP SHOT	P+G	上段投	50	—
NURSE CRACKER	↓↑P+G	上段投	60	—
BACK TWO BACK	↘P+G	上段投	0	—
ARCH BOOM	P+G	上背投	70	—
TRIP UP	←P	上P返	30	—
BALL KICK	↗P	中K返	30	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
DOUBLE TOUCH	PP	上	12	—
TOUCH HIGH KICK	PK	上	24	C
HIGH KICK TOUCH	KP	上	18	—
TRIPLE TOUCH	PPP	上	10	—
LITTLE BEAT	PPPP	上	20	—
TAKE CARE SPECIAL	PPPPP	上	20	—
COMBO HOP UP	→→KK	中	20	D
BALLERINA SPIN	→→PK	上	30	D
COMBO NURSE SHOT	PPPK	中	24	D
TRIPLE TOUCH LOW SPIN	PPP↓K	下	20	D
AID CURE TOUCH	↘K→P	中	16	—
AD CURE SPECIAL	↘K→P←→K	上	30	—

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
FLIP PUNCH	←←P	中	16	—
FLIP KICK	←←K	中	24	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
TENDER TOUCH	↘P	DW	12	—
JUMP TWO STAMP	↑P	DW	20	—
HIGH JUMP TWO STAMP	↑P	DW	35	—

CANCER

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
BRING GROUSE	P+K	中	30	—
UPPER SIDE KICK	→→K	中	28	D
BODY BLOW	→P	中	20	—
SHAKE CUTTER	←→P	中	30	—
M80	→↗P	中武器	30	—
L16C	↓←P上武器	15 · 15	—	
KRENNEDO THROUGH	←↘P	下武器	20	—
PROTECT PUBLE	P+K+G	—	—	—
CURS CHOP	↘P	上	28	—
SPIN CURS	→P+K	中	18	—
STONE HEAD	↓P+K	中	40	—
UP DRAFT	↘P+K	中	30	—
UNDER HOOK	↖K+G	中	30	—
CRAB WHEEL	←→K	中	50	—
UNDER SIDE KICK	↓↓K	下	20	D
POUND CAKE	P+G	上段投	55	—
SHAKE BODY	↓→P+G	上段投	70	—
BACK BREAKER	←P+G	上段投	60	—
BACK BODY SLAM	P+G	上背投	70	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
CRAB SECOND	PP	上	12	—
CRAB HIGH KICK	PK	上	24	—
CRAB THIRD	PPP	中	16	—
TRIPLE ROTARY	PPPK	上	24	D
CRAB UPPER	↘P↘P	中	24	—
SCREW GROUSE 1	→P+KP	中	10	—
SCREW GROUSE 2	→P+KPP	中	10	—
SCREW GROUSE 3	→P+KPPP	中	10	—
SCREW GROUSE 4	→P+KPPPP	中	24	—
BBK	→PK	中	28	D

轉向攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
STEERING TURN	←P	上	50	—

DOWN 攻擊

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
LEG CRAB	↘P	DW	12	—
METEOR STRIKE	↑P	DW	20	—
ULTRA METEOR STRIKE	↑P	DW	35	—

ZULU

固有技

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
ZULU KNEE UPPER	→K	中	24	—
ZULU BODY HEAT	→P	中	18	—
ZULU SOMERSAULT KICK	↖K	中	45	—
ZULU KNEE KICK	↓→K	中	30	—
ZULU WILD UPPER	↘P	中	22	D
ZULU SPIN KNUCKLE	←P	上	20	—
ZULU LAID ELBOW	→→P	中	20	—
ZULU SLICE KICK	→→K	下	20	—
ZULU WILD TACKLE	←→P	中	30	—
ZULU GUTS LET'S	↓→P	中	20	D
ZULU SPIRAL TURN	K+G	中	30	—
ZULU DROP KICK	→K+G	中	30	—
ZULU HYPER ELBOW	→←P+K	中	20	D
ZULU EXECUT BREAKER	←→P+K	中	40	—
ZULU LAID KICK	←K	上	12	—
ZULU BRAIN BUSTER	P+G	上段投	50	—
ZULU KNEE CRUSH	←→P+G	60	—	
ZULU HEEL STAMP	↓↓P+G	上段投	60	—
ZULU POWER BOOM	↘P+G	下段投	80	—
ZULU LEAP BACK KICK	P+G	上背投	70	—
ZULU LAID CATCH	←P+K	上P返	30	—

COMBINATION

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
ZULU ONE TWO	PP	上	12	—
ZULU COMBO 2 HIT	PK	上	24	—
ZULU DOUBLE KICK	KK	上	22	—
ZULU LAID 3	PPP	上	14	—
ZULU COMBO BASIC	PPK	中	28	D
ZULU LAID 4	PPPK	上	20	D
ZULU LAID TWO CUTTER	PPP←K	中	30	—
ZULU COMBO HEAT	→PP	中	16	—
ZULU COMBO HEAT SPIN KICK	→PPK	上	20	D
ZULU LAID EXTRA	→PP←P	上	20	—
ZULU LAID EXTRA	→PP←P→K	中	24	—
ZULU SPIN KNEE	←P→K	中	24	—
ZULU LAID KICK HIGH	←KK	中	30	—
ZULU LAID KICK LOW SPIN	←K↓K	下	30	—

DOWN 攻擊.

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
HEEL PRESS	↘P	DW	12	—
BODY PRESS	↑P	DW	20	—
MEGATON BODY PRESS	↑P	DW	35	—

*「上」——上段攻擊；「中」——中段攻擊；「下」——下段攻擊；「D」——打 DOWN 對手；「C」——能 CANCEL；「＝P」——與通常技 PUNCH 同技。

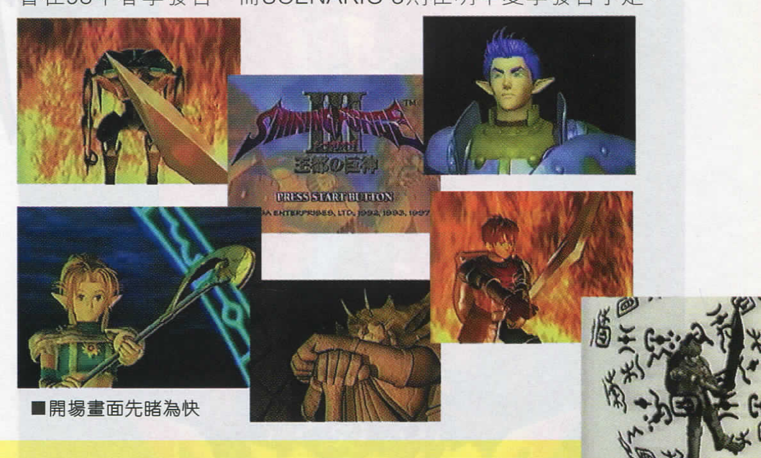




SHINING FORCE III~ SCENARIO 1
王都之巨神

SLG　MEM
製造商：SEGA　售價：4800日圓
發售日期：12月11日發售予定
SEGA SATURN

正如本誌第58期的報導所述，《SHINING FORCE III》分為三部曲製作，同一段歷史由三個故事構成，每個劇情的主角行動都會對下個劇情有所影響。繼SCENARIO 1，SCENARIO 2予定會在98年春季發售，而SCENARIO 3則在明年夏季發售予定。



■開場畫面先睹為快

人物介紹



斯比安斯（シンビオス）：背負盾牌的劍士斯比安斯。阿斯皮尼亞（アスピニア）共和國小領主哥蘭多（コムラード）的長子。自幼受到父親平等理念的薰陶，對帝國的差別身分社會起了嫌惡之心。內心充滿着誠實和慈愛，激昂之時卻有如猛虎一樣具攻擊力（擅長直接攻擊）。

穆蒂安（メディオン）：迪斯杜尼亞（デストニア）帝國的第三王子。為多明尼（ドミネート）皇帝跟平民的女性所生的王子。年幼時代已經跟母親生活於一個跟貴族社會隔離的世界，所以他的特權意識薄弱，對貴族社會產生批判觀念。由皇帝正室所生的兩位王子也不當他是弟弟看待。穆蒂安頭腦冷靜，思路敏銳，具有堅強的意志力，感情不易被動搖。



祖利安（ジュリアン）：孤高冷傲的勇士，具超人的精神力，擁有悲傷的過去，以一匹蓄勢待發、咧着鋭牙的狼去比喻他就至為適合。



登達士（ダンタレス）：即使是共和國也為之注目的，哥蘭多軍中首屈一指的騎士（擅長間接攻擊）。代臥病在床的父親參加共和國的作戰，為斯比安斯的精神支柱。





瑪絲機靈（マスキュリン）：自幼即跟着斯比安斯一起被養育的妖精族女魔道師（擅長攻擊魔法）。有點兒潑辣，性格奔放，斯比安斯軍中的重要人物。



顧麗斯（グレイス）：跟瑪絲機靈一樣，從小即在斯比安斯身邊受到照顧而長大，狐狸族的僧侶（擅長回復魔法）。跟她的年紀不相符，她是出奇的冷靜，和瑪絲機靈比較起來個性是剛剛相反，而瑪絲機靈也是她的唯一摯友。

《SHINING FORCE》的歷史

SHINING AND THE DARK（MEGA DRIVE）
SHINING FORCE（MEGA DRIVE）
SHINING FORCE 外傳系列（GAME GEAR）
SHINING FORCE II（MEGA DRIVE）
SHINING FORCE CD（MEGA CD）
SHINING WISDOM（SEGA SATURN）
SHINING THE HOLY ARK（SEGA SATURN）
SHINING FORCE III（SEGA SATURN）



■城鎮是以全立體來表達，視點轉換也來得很自然（運用了ALL 3D POLYGON MAP技術）



■很有親切感的狀態表



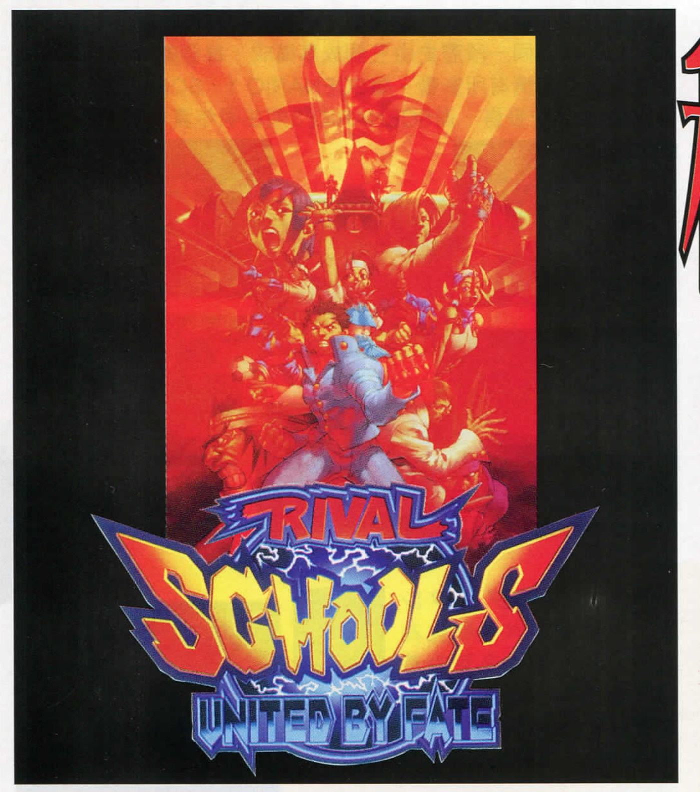
■人物間的對話，《SHINING FORCE III》極之注重故事，每次戰事間都會以此交待劇情，遇有如雷響般的會話，更以特大字體表示



■戰鬥終於展開了！



■教堂的功能有四大類，分別是記錄、治療、轉職和戰鬥復歸



私立JUSTICE學園

最新招表全速送上！

製造商：CAPCOM
登場日：預定12月登場
2P FIG AD

©CAPCOM

＊者為「完全燃燒 ATTACK」





太陽學園

熱血轉校生——BATSU

招式	指令
氣合彈（可於空中使用）	↓↘→＋P
毅力 UPPER	→↓↘＋P
月牙 KICK	↓↙←＋K
流星 KICK	空中↓↘→＋K
＊全開氣合彈（可於空中使用）	↓↘→↓↘→＋P
*AIR BURST ↓↙←↓↙←＋P 連按	

嵐之女子高生——HINATA

招式	指令
連擊拳	↓↘→＋P
昇陽拳	→↓↘＋P
炎舞腳	↓↙←＋K
連腳彈	空中↓↘→＋K
*FIRE 旋風腳（可於空中使用）	↓↙←↓↙←＋P
*AIR BURST	↓↙←↓↙←＋P 連按

謎之風紀委員——恭介

招式	指令
CROSS CUTTER	↓↘→＋P
幻影 KICK（可於空中使用）	↓↘→＋K
雷神 UPPER	→↓↘＋P
幻影 WAVE	空中↓↘→＋P
＊擴散 CROSS CUTTER	↓↘→↓↘→＋P
*DOUBLE 幻影幻影 KICK（可於空中使用）	↓↘→↓↘→＋K

PACIFIC H.S.

美國鐵拳王——ROY

招式	指令
DYNAMITE STRAIGHT	↓↘→＋P
TWISTER UPPER	→↓↘＋P
TOUCHDOWN WAVE	↓↙←＋P
*TIRPLE TWISTER	↓↘→↓↘→＋P連打
＊SUPER TOUCHDOWN	↓↙←↓↙←＋P

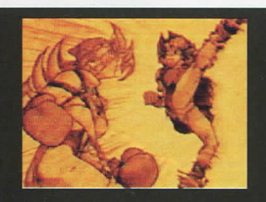
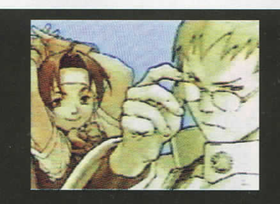
帶拳套的性感啦啦隊——TIFFANY

招式	指令
BEAUTIFUL SPIN	→↓↘＋K
GROOVY PUNCH	↓↙←＋P 儲
GROOVY KNUCKLE	↓↘→＋P 儲
EXCITING KICK（可於空中使用）	↓↙←＋K
*WONDERFUL KICK	↓↘→↓↘→＋P
＊AIR BURST	↓↙←↓↙←＋P 連按

以力量令你悔改的牧師——BOMAN

招式	指令
GOD UPPER	↓↘→＋P
GOD STRAIGHT	（GOD UPPER 中）↓↘→＋P
GOD RASH	→↓↘＋P
GOD REACT	空中↓↙←＋P
*HEAVEN'S RASH	↓↘→↓↘→＋P
＊HEAVEN'S CROSS	↓↙←↓↙←＋P







五輪高校

使用彩虹閃耀魔球的爆烈球手——將馬

超剛速球（可於空中使用）	↓↘→＋P
大回轉打法	→↓↘＋P
殺人 SLIDING	↓↘→＋K
豪快 LEAD	←＋輕K＋重P
* 分身魔球（可於空中使用）	↓↘→↓↘→＋P
* 全壘打打法	↓↙←↓↙←＋P

懂得鬼影變幻球的排球魔女——夏

JUMPING SERVE（可於空中使用）	↓↘→＋P
旋轉 RECEIVE	↓↙←＋P
SLIDING RECEIVE	→↓↘＋P
特訓 SPIKE	空中↓↙←＋P
自給自足 SPIKE	→↘↓↙←＋K
* 千本 SPIKE	↓↘→↓↘→＋P
*FIRE ATTACK	空中↓↘→↓↘→＋P

外道高校

人如其名的怪力老大——岩

鐵砲突	↓↘→＋P
荒波四股	↓↘→＋K
岩碎	→↓↘＋P
柏手破	↓↙←＋P
大嵐	→↘↓↙←＋P
* 亂鐵砲突	↓↘→↓↘→＋P
* 噴火山	↓↙←↓↙←＋P

嗜血的利刃少年——EDGE

裏斬（可於空中使用）	↓↘→＋P
破壞	↓↙←＋K
罵倒	↓↘→＋K
* 血祭	↓↘→↓↘→＋P
* AIR BURST	↓↙←↓↙←＋P連按

不是姓若林的天才守門員——ROBERTO

SHINNING 飛撲（可於空中使用）	↓↘→＋P
LONG SHOOT	↓↘→＋K
RISING KICK	→↓↘＋K
SLIDING KICK	↓↙←＋K
BICYCLE KICK	空中↓↘→＋K
* 爆裂 V GOAL	↓↘→↓↘→＋K
*AIR BURST	↓↙←↓↙←＋K連按

JUSTICE 學園

會用真昇□拳的訓導主任——英雄

正波拳（可於空中使用）	↓↘→＋P
實直拳	→↓↘＋P
真圓腳	↓↙←＋K
雷銳蹴	空中↓↘→＋K
* 島津流真正波拳	↓↘→↓↘→＋P
* 島津流真實直拳	↓↙←↓↙←＋P

穿迷你裙的長腿校醫姐姐——響子

出席確認	↓↙←＋P
回診	↓↙←＋K
觸診	↓↘→＋P後K連按
片翼之構	↓↘→＋K後P或K連按
* 死之介護	↓↘→↓↘→＋P
* 往天獄的樓梯	↓↘→↓↘→＋K

不是用八極拳的功夫騎士——AKIRA

裡門	↓↘→＋P
旋蹴舞	↓↘→＋K
破天之構	↓↙←＋K
* 氣功塊（可於空中使用）	↓↘→↓↘→＋P
* 破連舞	↓↙←↓↙←＋P
* 天連舞	↓↙←↓↙←＋K











FIG	製造商：SNK　推出日期：近日推出 容量：未定
2P	AD

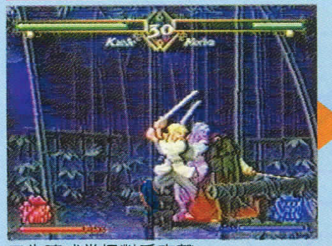
防禦彈

《～幕末浪漫～ 月華之劍士》（海外版《THE LAST BLADE》）中的獨特系統，將以往受身倍返攻擊發展成別有形式的特殊操作，以先讀或掌握對手攻擊的時間輸入防禦彈狙擊對手出現空隙，反之防禦彈輸入後，對手並未作出攻擊，防禦彈動作完結時亦會出現空隙。防禦彈共分為以回中或後方輸入的「通常技防禦彈」和前方輸入的「必殺技防禦彈」兩種，然而「通常技」和「必殺技」防禦彈亦需對應其防禦性質作出上段和下段的防禦彈，以上段防禦彈狙擊對手跳躍攻擊，對手會出現攻擊判定而吹飛落下，玩者能於此時作空中追打。此外，對手被防禦彈狙擊出現硬直時，能任意輸入各種攻擊，令其系統有着很大的連繫性。



防禦彈操作

上段通常技防禦彈	回中 or←＋D
下段通常技防禦彈	↙／↓＋D
上段必殺技防禦彈	→＋D
下段必殺技防禦彈	↘＋D

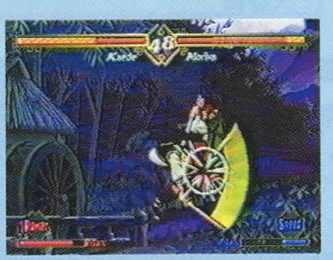


■先讀或掌握對手攻擊

■以防禦彈反擊

JUMP・空中防禦

遊戲的跳躍系統以《REAL BOUT》為基本除了有小跳躍和DASH JUMP之外，亦加入以《THE KING OF FIGHTERS'96、'97》為原點，限制垂直跳躍和BACK JUMP的空中防禦系統。



防禦耐久値

持續防禦對手的技攻擊，超過特定的耐久值後，武器會遭擊落，使出現徒手的狀態，玩者需要拾取武器才能回復原有狀態。

特殊操作

DOWN足拂	↘＋C
DOWN移動起上	DOWN中控捍←or→



■武器擊落的瞬間出現GUARD CRUSH之效果



■吹飛蹴



■中段技



■特殊技・DOWN攻擊

劍質選擇

劍質選擇早出現於《侍魂SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》，但「力」和「技」的劍質與「修羅」「羅刹」的劍質則不盡相同。「修羅」「羅刹」是角色和必殺技性質不同，而「力」和「技」是全角色共通，少部份相異，情形與《THE KING FIGHTERS'97》的ADVANCED和EXTRA相近，至於那種劍質才是最好？則因人而異，視乎個人的屬性彌定。

劍質 GAUGE

使用各種的技或防禦對手的攻擊能令劍質GAUGE量增加。

劍質共通・超奥義

劍質GAUGE到達MAXIMUM狀態或體力GAUGE出現血紅閃動時，使能使用劍質共通的「超奧義」。

＊畫面和系統內容仍屬開發中



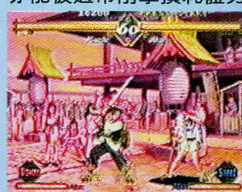
～潛在奧義、一擊必殺～「力・POWER」

◆削擊

攻擊力高，即使對手防禦亦能被通常削擊損耗體力

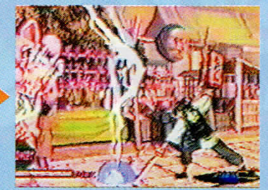
◆昇華

一部份特定必殺技能昇華（CANCEL）超奧義作連擊攻擊









◆潛在奧義

當劍質GAUGE到達MAXIMUM狀態，而體力亦出現血紅閃動時，便能使用力劍質「潛在奧義」



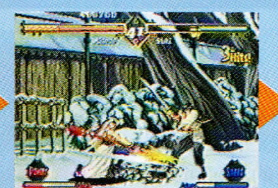
～亂舞奧義、華麗攻擊～「技・SPEED」

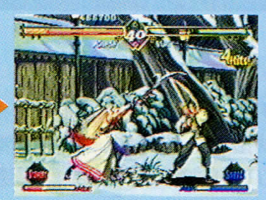
◆連殺斬

將通常技連擊（輕斬 → 重斬、短距離技 → 長距離重技）成為連續技「連殺斬」，而角色共通基本連殺斬為「A・A・B」。









◆亂舞奧義

指令發動（全角色共通）

亂舞奧義　↓↓＋AB同按

當劍質GAUGE到達MAXIMUM狀態，而體力亦出現血紅閃動時，便能使用技劍質「亂舞奧義」。「亂舞奧義」指令輸入發動後，在狀態消失之前，一定時間內通常技能出現CANCEL效果。

角色基本出招表

～活心一刀流～楓

覺醒前	
必殺技	
一刀・疾風	↓↘→＋A or B
一刀・空牙	→↓↘＋A or B
一刀・連刃斬	↓↙←＋A or B（能連續三回輸入）
一刀・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C
超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB同按
覺醒	BCD同按（防禦不能技，以消耗自方體力，追加必殺技雷屬性及攻擊力）
潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
覺醒後	
必殺技	
晨明・疾風	↓↘→＋A or B
晨明・空牙	→↓↘＋A or B
晨明・連刃斬	↓↙←＋A or B（能連續三回輸入）
晨明・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋C
超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB同按
活心・醒龍	↓↘→↓↘→＋AB同按
潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B

～活殺逸刀流～御名方 守矢

必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←＋A（能按掣儲擊）
逸刀・朧・中段	↓↙←＋B（能按掣儲擊）
逸刀・朧・下段	↓↙←＋C（能按掣儲擊）
逸刀・朧CANCEL	逸刀・朧儲擊中按D掣
逸刀・新月	→↓↘＋A
逸刀・新月・裏	→↓↘＋B
逸刀・月影	↓↘→＋A or B（能連續三回輸入）
帶刀・步月	←↙↓＋A or B or C
超奧義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→＋AB同按
潛在奧義	
活殺・亂雪月花	→←↙↓↘→＋B

～活心長槍流～雪

必殺技	
冰刃	↓↘→＋A or B
霜華	→↓↘＋A or B
瞬雪斬	↓↙←＋A or B
冰鏡	←↙↓↘→＋C
垂斬	近敵時→↘↓↙←＋C
超奧義	
雪風卷	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
真・雪風卷	↓↙←↙→＋B（防禦不能技）

～一条陰陽術～一条明

必殺技	
式神・天空	↓↘→＋A or B
骸鬼・泥田坊	→↓↘＋A or B or C
天文・星之巡	↓↑*要素＋C
骸鬼・清姬	→↘↓↙←＋A
護人形	→↘↓↙←＋B
變化人形	→↘↓↙←＋C
超奧義	
式神・六合	↓↙←↙→＋AB同按（防禦不能技）
潛在奧義	
骸鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→＋B

～我流～神崎十三

必殺技	
激震	→↓↘＋A or B（重激震為下段技）
轟彈衝	A or B or C or D按掣2秒以上（能按掣儲擊）
富嶽	近敵時→↘↓↙←＋B
金剛重墜	↓↘→＋A or B
超奧義	
刮目・大激慟	↓↙←↙→＋AB同按
（追加）	刮目・大激慟中↓↘→＋B
潛在奧義	
刮目・超激慟	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

～天然理心流 隼～鷲塚 慶一郎

必殺技	
疾空殺	←要素儲→要素＋A or B
虛空殺	↓要素儲↑要素＋A or B
狼牙	←要素儲→要素＋C
俊殺	↓↙←＋A or B連打
超奧義	
真・狼牙	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
最終・狼牙	↓↙←↙→＋B（能按掣儲擊，儲擊2秒以上後則成防禦不能技）

～明鏡止水 慘殺之章～紫鏡

必殺技	
禿鷲	↓↙←＋A or B
迴轉肝抉	→↓↘＋A or B
斬肉鎌鼬	←↙↓↘→＋A or B連打
斬肉大鋏	空中↓↙←＋B
無慈悲刺	近敵時→↘↓↙←＋C
超奧義	
迷兇死衰・狂喜	↓↘→↓↘→＋AB同按
潛在奧義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→＋B

～我流喧嘩矢倉～天野 漂

必殺技	
雀刺	→↙→＋A or B
居飛車穴熊"九手詰"	A掣連打
必至	→↘↓↙←＋B（能按掣儲擊）
高飛車	→↘↓↙←＋C
桂馬之高上	→↓↘＋C・C
超奧義	
盤上此之一手"金"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按
潛在奧義	
盤上此之一手"角行"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A
盤上此之一手"飛車"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

～飛影拳～李 烈火

必殺技	
龍槌旋	↓↙←＋C（中段技，能連續三回輸入）
炎扇翔	→↓↘＋B
炎龍擺尾	→↘↓↙←＋A or B
無影腳	空中↓要素＋C
霞	AB同按
火影	霞中A or B or C
超奧義	
奧義・炎龍纏身	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
秘奧義・蒼天無影腳	↓↙←↙→＋B

～忍術～斬鐵

必殺技	
流影陣	↓↘→＋A or B
鋼斷・改	→←↙↓↘→＋B
朧斬	→↓↘＋C
天魔腳	空中↓要素＋C
骸縫	空中↓↘→＋A or B
水面隱	←↓↙＋A
氣孔砲	↓↙←＋B
超奧義	
蟷螂雙刃	↓↙←↙→＋AB同按
潛在奧義	
闇狩	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

～壞腕・白虎之爪～直衛示源

必殺技	
白虎爪	↓↙←＋A or B
烈咆吼	→↓↘＋A連打
絕咆吼	→↓↘＋B
翡翠碎	←↙↓↘→＋C
金剛碎	近敵時→↘↓↙←→＋C
超奧義	
因果應報	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按
潛在奧義	
不俱戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

～真心流 一之太刀～玄武之翁

必殺技	
龜笠	↓↘→＋A or B or C
龜舞・地	→↘↓↙←＋A or B
龜舞・天	→↘↓↙←＋C
釣果大良	→↓↘＋A or B or C
無功用	↓↓＋C
超奧義	
玄武之咆哮	→←↙↓↘→＋AB同按
潛在奧義	
玄武之怒	→←↙↓↘→＋B

＊要素——持有該方向元素

新GAME

侍魂 SAMURAI SPIRITS

（角色介紹另見第57期遊戲誌）

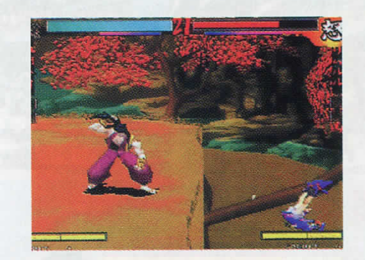
FIG 2P AD

製造商：SNK
登場日：未定

劍豪、名刀、新料速報！

場外轉落

在舞台邊沿時（例如懸崖），被敵人以具有「吹飛／DOWN」性質的攻擊擊中，便會有跌出場外的可能，而在這情況下是會作輸掉一回合論的（RING OUT）；如果及時捉着懸崖邊的話，可以爬上去繼續作戰嗎？







FIELD 移行

在一些特定的舞台，玩者是可以被重擊打到另一個場地繼續作戰的；例如在色的舞台破壞了地板的話，便會雙雙跌落地底洞穴；而在加魯福特的舞台「船」上，便會出現打破甲板到下層再戰的情況！



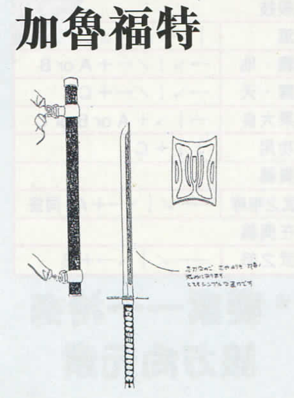
使出「秘奧義」時，會有這樣的畫面！





正義之蒼雷，美國超級英雄的始祖（？）

加魯福特





個人資料

流派：甲賀派
出生月日：1768年12月22日16:10pm
出生地：美國 三藩市 英雄城
身高：71英寸（約180cm）
體重：143磅（約65kg）
家族成員：母「瑪利亞」姊「露哲」「絲娜」妹「倩妮娜」
寶物：拳套（取自師傅的）
喜歡的東西：超級英雄
討厭的東西：惡人
興趣：開發新忍術
尊敬的人：服部半藏、亡父
COMPLEX：覺得如同離家出走般有點不孝
關於「劍之道」：成為超級英雄之道

武器／刀劍

刀銘：JUSTICE BLADE
製作者：銘 義正
製作日：天明6年（1786年）
刀劍分類：接近直刀的彎刀
日本刀分類：忍太刀
刀身：2尺1寸（約64cm）
打造方式：
這是加魯福特將中世紀歐洲重步兵常用的短劍（Short Sword）帶到日本後，由刀匠重新鑄造成的日本劍（刀）；因此同時有着西方劍的重厚和日本刀的鋒銳劍刃兩種特徵，刀柄部份更使用了特殊橡膠，防止等離子發生逆流；此外這把「正義之刃」還隱藏着秘密：他在刀身一處平時看不到的地方親手刻上了母親、姊姊和妹妹的名字，並埋入了一顆子彈——他那勇敢的西部警長父親的遺物。而這些就是加魯福特的信條——「愛」與「正義」——的象徵！



冷酷如冰的暗殺者

風間蒼月

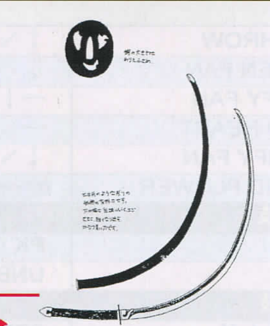


個人資料

流派：風間流忍術
出生月日：明和四年(1768年)2月29日丑時
出生地：肥前國 渡橋下
身高：5尺7寸(約173cm)
體重：17貫目(約64kg)
家族成員：兩親不明 弟「火月」妹「葉月」
寶物：沒有
喜歡的東西：葉月做的菜
討厭的東西：沒有
興趣：沒有興趣
尊敬的人：沒有
複合感情：沒有(對火月的天賦才能有少許嫉妒)
關於「劍之道」：密殺的手段

武器／刀劍

刀銘：青龍
製作者：銘 月影
製作日：享祿3年(1530年)
刀劍分類：極彎刀
日本刀分類：忍太刀
刀身：2尺8寸(約85cm)
打造方式：鎬造



如烈火般的熱血爆忍



個人資料

流派：風間流忍術
出生月日：明和六年(1770年)7月21日 申時
出生地：肥前國 渡橋下
身高：5尺8寸(約176cm)
體重：18貫目(約68kg)
家族成員：兩親不明 兄「蒼月」妹「葉月」
寶物：葉月
喜歡的東西：牡丹
討厭的東西：毛蟲
興趣：狩獵
尊敬的人：師傅
複合感情：對於哥哥的劣等感
關於「劍之道」：熾熱的鬥志

武器／刀劍

刀銘：朱雀
製作者：銘 月影
製作日：享祿4年(1531年)
刀劍分類：彎刀
日本刀分類：忍太刀
刀身：2尺2寸(約67cm)
打造方式：鎬造



伊賀最強之忍者

服部半藏

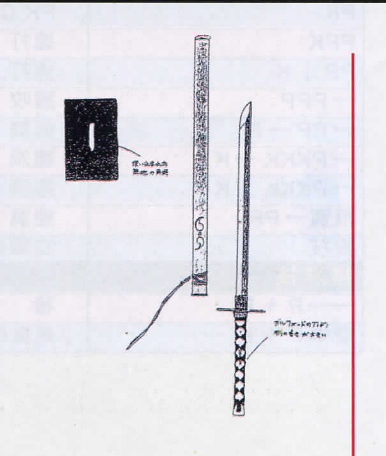


個人資料

流派：伊賀派
出生月日：不明
出生地：出羽山中(推定)
身高：推定5尺9寸(約179cm)
體重：推定16貫目(約60kg)
家族成員：妻「楓」長子「真藏」次子「勘藏」
寶物：家庭?(推定)
喜歡的東西：團子(一種日本食品)(推定)
討厭的東西：反德川陣營
興趣：茶道
尊敬的人：師傅
複合感情：自黑闇中出現的空虛
關於「劍之道」：劍之道和忍之道表 一體

武器／刀劍

刀銘：無名 忍者刀
製作者：伊賀的刀匠
製作日：不特定
刀劍分類：接近直刀的彎刀
日本刀分類：忍太刀
刀身：2尺1寸(約64cm)
打造方式：鎬造



笑面豪傑，使用火器與投技的巨漢

柳生磐馬

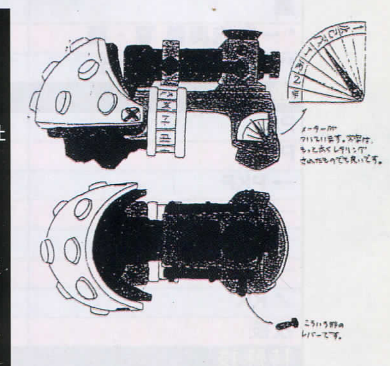


武器／火器

火器銘：破岩丸
製作者：銘 磐馬
製作日：天明9年(1789年)
火器分類：腕部裝着型投射式火器
砲身長：2尺1寸(約64cm)
重量：七貫目(約26kg)、
射程：最短10丈(約30m)，最遠250丈(約758m)，可自由調整

個人資料

流派：裏柳生體術 改
出生月日：寬延2年(1749年)
出生地：駿河國 土屋敷附近的稻荷神社
身高：7尺1寸(約215cm)
體重：38貫目(約143kg)
家族成員：妻「笑美」長男「工之丞」
寶物：領自主君的扇子
喜歡的東西：一種以糯米粉團造的前菜
討厭的東西：老鼠
興趣：精巧的西洋器具、盤栽
尊敬的人：主君
複合感情：感情和表情不一致
關於「劍之道」：救濟弱者





CRITICAL BLOW
全技表大公開！

ASSAULT BLOW　按實□鍵直至出現 AS 符號（消耗 1 級能量）
* SUPER BLOW 超必殺技（消耗 1 級能量）
** CRITICAL BLOW 一擊必殺技，進入狂戰士狀態下（體力呈閃爍，能量為∞時）才可使用

基本操作

△	拳（P）
○	腳（K）
□	ACTION（AC）
×	CARD（C）
□＋△	投技
□＋○	拉倒對手

FIG　製造商：BANPRESTO　發售日：97年12月4日
價格：5800日圓　記憶：1BLOCK
2P　MEM　PlayStation

生於香港的格鬥天才——
RICKEY LEON

LIGHTING THROW	↓↙←＋按實 P 鍵，放手發射
LIGHTING CHARGE	↓↘→＋K
CONTINUOUS SPARK	↓↘→＋P（可輸入三次）
RISING SPARK	CONTINUOUS SPARK 一段後↓↙←＋P
*LIGHTING WAVE	↓↘→↓↘→＋P
**JUDGEMENT THUNDER BOLT	↓↙←↙↓↘→＋K
連續技	
PK	PK CONNECTION
PP	MACHINE GUN PILE
→KK	DOUBLE SPIN ACCEL
→K↓KK	RAMBLE BLADE
→PPPK	LIGHTING RASH
→P←P	LIGHTING PILE
投技	LIGHTING PRESSURE
特殊技	
→→P＋K	SLIDING KICK
空中 P＋K	LIGHTING STRIKE

一宮流大弟子——
岩瀨 圭 KEI IWASE

朧	↓↘→＋P
霞	↓↙←＋K
零	→↓↘＋P
震	→↘↓↙←＋P
*一宮流奧義 零・極	↓↘→↓↘→＋P
**一宮流秘奧義 焰	↓↙←↙↓↘→＋P
連續技	
PK	PK CONNECTION
PP	連打
→PKP	連鎖
→PP	連鎚
→P→P	連矛
→KP	連斧
↗KK	連挺
投技	雪崩
特殊技	
→→P＋K	甲
空中 P＋K	楔

楚楚可憐的人造人少女——
MAO CHILLING

ICE THROW	↓↘→＋P
FROZEN FAN	↓↙←＋P
VITRIFY FAN	→↓↘＋P
SOLID HEART	→↘↓↙←＋K
*VITRIFY FAN	↓↘→↓↘→＋P
**SOLID FLOWER	←→↘↓↙←＋K（投技）
連續技	
PK	PK CONNECTION
投技	UNBALANCE LIFT
特殊技	
→→P＋K	STEP TRANS KICK
空中 P＋K	ROLLING THUNDER

一宮流的千金小姐——
一宮 千秋 CHIAKI ICHINOMIYA

連環風斷腳	↓↙←＋K
連環天烈腳	→↓↘＋K
轉身倒掌	↓↘→＋P
空轉崩	空中↓↙←＋P
*一宮流奧義 吼氣砲・連	↓↘→↓↘→＋P
**一宮流秘奧義 吼氣砲・絕	↓↙←↙↓↘→＋P
連續技	
PK	PK CONNECTION
PPK	連打・天
PP↓K	連打・地
→PPP	連咬
→PP→P	連舞
→PKKK→K	連渦・天
→PKKK↓K	連渦・地
推實→PP	連翼
投技	空轉落
特殊技	
→→P＋K	槍
空中 P＋K	萬歲 DOUBLE PUNCH・鋼未公認



貧民窟出身的殺手——BOBBY LOGGINS

KEEN SLASH	↓↘→+P
D VICE	↓↙←+K
HELL SCISSORS	←↙↓↘→+K
BLOODY AXIS	→↓↘+K
*THOUSAND SLASH	↓↘→↓↘→+P
**SOUTHERN CROSS END	↓↙←↙↓↘→+P
連續技	
PK	PK CONNECTION
→PPP	CIRCLE SLASH
→P←PPP	HURRICANE SLASH
→P←PP↓P	HURRICANE SLASH LOW
KK	SPIRAL KICK COMBO
K↓K	SUDDENAL COMBO
KPK	JACKKNIFE COMBO
投技	DEAD LEAFING
特殊技	
→→P+K	SLIDING KICK
空中P+K	WHEEL KICK

自稱空手道家的大胖子——NEIL MCDANIEL

NUT CRACK	←（儲）→+P
NUT GRIND	←（儲）→+K
COUNTER SMASH	→↘↓↙←+P
HEAD BASH	↓（儲）↑+P
COUNTER LAUNCHER	→↘↓↙←+K
*NUTS DESTROY	↓↘→↓↘→+P
**VIOLENT · OGRE	↓↙←↙↓↘→+P
連續技	
PK	PK CONNECTION
投技	FACE BLASTER
特殊技	
→→P+K	DYNAMIC TACKLE
空中P+K	HEARY'S HAMMER

鐵甲○拳！——REYMOND NORMAN

EARTH BREAKER	↓↓+P
ROUND KNUCKLE	→↓↘+P
BRAIN BUSTER	↓↘→+P（投技）
AIR THROW	→↘↓↙←+K（投技）
AIR CATCH	敵人在空中，接近時↓↙←+P（投技）
DOWN THROW	對手在腳邊，DOWN狀態時↓↙←+P（投技）
BACK BONE BREAK	→↘↓↙←+P（投技）
*BOOSTED KNUCKLE	↓↘→↓↘→+P
**TYPHOON SLAM	←→↘↓↙←+K（投技）
連續技	
PK	PK CONNECTION
推實→PP	GIANT BAZOOKA
投技	CHOKE SLIDER
特殊技	
→→P+K	HEAD SLIDING
空中P+K	FLYING BODY PRESS

使用華麗足技的長腿姐姐——MARRY PHILLIPS

LUNAR ECLIPSE	↓↘→+K（可輸入三次，空中亦可）
LUNAR FALL	空中↓↙←+K
NOBLE SHADE	→↘↓↙←+P
NOBLE TURN	NOBLE SHADE 中←+K
NOBLE FALL	NOBLE SHADE 中→+K
*LUNA BLADE SLICER	↓↘→↓↘→+K
**FULL MOON REIDO	↓↙←↙↓↘→+K
連續技	
PK	PK CONNECTION
PPPK	FLASHING COMBO
按實→KKK	HALF MOON COMBO
按實→K←K	DOUBLE MOON COMBO
按實→K↓P←K	EXTRA DOUBLE MOON COMBO
↓KKK	TRICKY COMBO
→P→K←K	SUPPLY SOMERSAULT
→PK	STEPLY COMBO
投技	ROUNDING HEEL
特殊技	
→→P+K	DASH THRUST
空中P+K	ROLLING HEEL

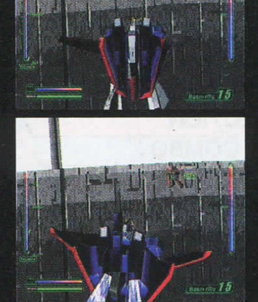
古怪的惡趣味男——MARK STANFORD

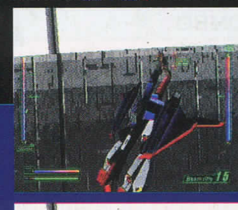
FINGER SNAP	↓↘→+P
ELEGANT STEP	↓↘→+K
SATURDAY NIGHT	↓↓+K
GALE EDGE	→↓↘+K
*DANCE WITH ME	←→↘↓↙←+P（投技）
**DANCING HERO	←→↘↓↙←+K（投技）
連續技	
PK	PK CONNECTION
PPP	KNUCKLE HAPPY
→PPPK	CRAZY DANCE
投技	FUNKY ROCKET
特殊技	
→→P+K	OH MY HONEY
空中P+K	SCREW EMPIRE

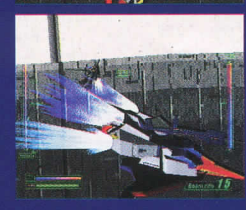
家務用人型決戰兵器——BERSERKER

ROTOR HOOK	→↘↓↙←+K
MONOEYE BEAM	↓↘→+P
FACE MASHER	→↓↘+K
ELECTRIC VACUUM	→↘↓↙←+P
*MONOEYE BLASTER	↓↘→↓↘→+P
**DEATH VACUUM	←→↘↓↙←+P（投技）
連續技	
PK	PK CONNECTION
投技	DRILL IMPACT
特殊技	
→→P+K	ROTOR WINDMILL
空中P+K	SPINNING BODY ATTACK

MOBILE SUIT Z-GUNDAM







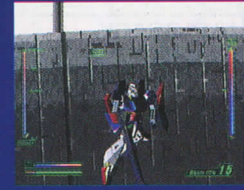












縱橫於三次元空間之中！

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

STG

製造商：BANDAI
容量：2 CD-ROM
記憶：1 BLOCK
發售日：預定12月11日
售價：7800日圓
備註：對應ANALOG控制桿，通訊對戰

MEM 2P PlayStation

最新資料！收錄了兩個故事模式！



古華多羅·巴斯拿

馬沙MODE的主角，以古華多羅·巴斯拿的名字加入地球連邦的他，有着甚麼樣的目的？在這個以他為主角的故事模式中，連原著也沒有提及的謎團亦會一一解開……CV：池田秀一

嘉美尤·維特

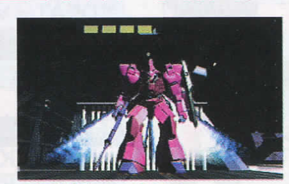
嘉美尤MODE的主角，和冷靜清秀的外表相反，是位個性剛烈，憤世嫉俗的青年人。在遇到問題時會毫不退讓地直接面對，甚至不顧後果地衝突，最後他能逃過「精神崩潰」的厄運嗎？CV：飛田展男

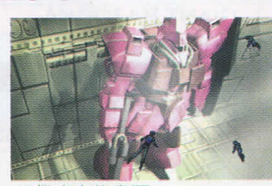


以最新 CG 技術和傳統動畫合成的精彩畫面！


■看吧！MK-II的勇姿！


■以膠片畫和CG合成的座倉畫面！

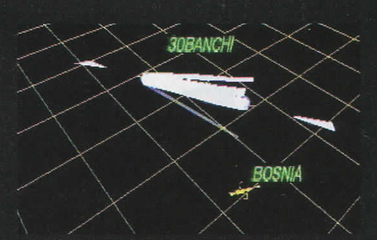

■哥邦迪β，出擊！


■機庫中的畫面


■宿敵，尊尼．密沙！

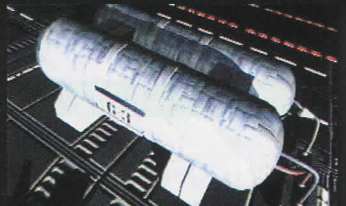
遊戲流程

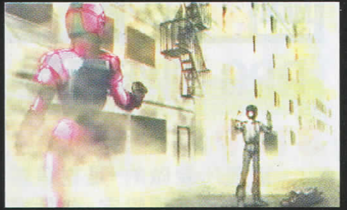
■故事模式是以原著為藍本的，副題也一模一樣

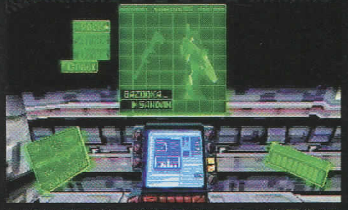


■戰略畫面


■以CG和膠片畫合成的動畫劇情

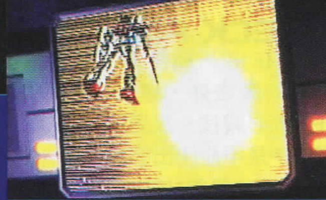

■「30基事件」……看過原作的人還記得嗎？


■菈娜正指嚇着嘉美尤！


■開始戰鬥前可選擇武器，好！就用散彈火箭砲吧！


■在三次元空間中的死鬥！


■在戰鬥途中會有突發事件（EVENT）出現！


■勝利了！


■劇情畫面



■戰後報告

對戰模式大介紹！

登場M.S.	M.S.(機動戰士)形態	M.A.(機動堡壘)形態
Ｚ高達	○	○
高達MK-II	○	—
力奇·戴瓦斯	○	—
巴鑼	○	○
葛士尼	○	○
亞布拉比	○	○
百式	○	—
高渣古	○	—
莫歷沙	○	—
哥邦迪β	○	—
基布蘭	○	○
亞斯曼	○	○
拜亞蘭	○	—
重高達	○	○
卡碧尼	○	—
密沙羅	○	○
THE O（迪奧）	○	—

隱藏機體

高達GP-01Fb	○	—
高達GP-02A	○	—

登場人物

嘉美尤·維特
古華多羅·巴斯拿
愛瑪·辛
菈娜·美娜·拉娜
格靈哥·卡古拉
布蘭·保特古
科·姆拉莎美
亞寶·尼爾
露莎美·巴達姆
瑪雅·科蕾
日札·基保
斯洛哥·巴比迪麻斯
哈曼·嘉

隱藏角色

哥奧·胡勒奇
賈圖·阿納比



■全16人大集合！

■古華多羅的百式在衛星鐳射砲內和嘉美尤的Z高達對決？！


■對戰時會有這樣的畫面表示對手

■科的重高達在月面與斯洛哥的另一愛機——密沙羅大戰！


■幻之決戰！GP01 VS GP02！！


■戰敗時的畫面！


■哈曼的卡碧尼對斯洛哥的迪奧！


■勝利者斯洛哥口出狂言！可怒也！

新GAME



大家學造RPG
RPG創作室3

製造商：ASCII　價格：5800日圓
容量：CD-ROM
ETC　MEM　PlayStation

文：米奇

喜歡玩RPG的玩家一定知道ASCII的《RPG創作室》的名字，這個讓大家製作自己的RPG的軟件玩在已出到第三集，由於今次系統作出了多種變更，所以即使你對《2》有相當認識，也值得花時間去研究一下。米奇就簡單的做了個《GPM戰記》來給大家簡介製作RPG的過程。



新記憶方式

未開始造遊戲之前我們要先知道怎樣儲存做好的功課。今集廠方改變了儲存的方式，把遊戲系統和劇情的資料分別儲存，這樣便可以一套遊戲系統用在不同的劇本上，而且容量可以多過一張記憶卡，好讓你創造超級大作。



主要名詞

コンフィク	設定
エディット	編輯
メッセージ	訊息
レベル	級數
パラメーター	參數
システムデータ	系統數據
ワープ	轉移
テストプレー	試玩
プレビュー	預覽
~ない/なし/しない	不/沒有/不做
マップ	地圖
フェードイン	淡入
フェードアウト	淡出
メモリーカード	記憶卡
サンプル	樣版
ロード	載入
セーブ	儲存
ユーティリティー	應用程式
グラフィック	圖像
コピー	複製
カット	剪出
ペースト	貼上
グループ	群組

RPG創作流程

STEP 1　系統設定

這裏所要做的，是對這遊戲系統進行各種設定，包括標題（タイトル）、游標的移動、各種基本效果音、背景音樂（項目エディット）、整體性的遊戲規則及形式（如有沒有必殺技、屬性等因素）和各種參數的名稱（パラメーターの名前）。

CHECK POINT 1：新增必殺技

在這一輯中除了有消耗MP的魔法外，還加入了消耗HP的必殺技。跟魔法一樣，不夠HP是不能使出必殺技的，當然，既然耗用HP，必殺技的威力當然要設定得大一點才合襯。

CHECK POINT 2：創造屬性關係

屬性也是這一輯新增的參數，連同無屬性在內你可以設定最多4種屬性。大家可以對怪物、武器、攻擊魔法和必殺技設定其屬性，怪物可以設定它對某種屬性的攻擊無效，而主角就可以限定他學會的魔法和武器來控制他屬某種屬性。

CHECK POINT 3：參數可改名

對於喜歡自創的設計人來説，可以更改所有參數的名稱是最高興不過的了，例如當你創作一個具中國色彩的RPG時把MP稱為「真氣」，造科幻RPG時把聰敏稱為「處理速度」不是更貼題嗎？

STEP 2　遊戲設定

設定遊戲世界裏一些法則，如魔法的種類、屬性和威力（ポイント）、道具的種類、功效和屬性、職業的種類和轉職的條件。此外，使用魔法的畫面也可以在這個時候設定，《RPG創作室3》提供了很多畫面變化給玩者隨意組合。

至於武器，這軟件是把它視為可裝備的道具，當中「太刀筋」一項是指以該武器攻擊時所發出的光芒。

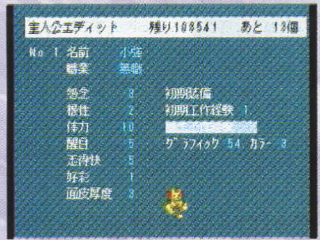
CHECK POINT 4：職業系統

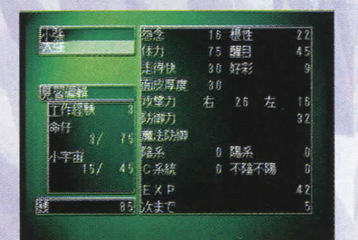
職業是新增的設定，有了職業之後，就可以用轉職來替那角色增加特殊能力和增強實力，而且，必殺技也是靠轉職來學得的。



STEP 3　設計主角

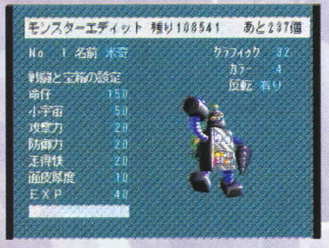
訂定了世界觀之後就可以設計各主要角色了。這些主要角色不一定要一開始便加入隊中，在主角編輯目錄中有一項「初期パーティー」就是設定遊戲開始的時候隊中有哪些隊員。此外，假如你設定有隊員是交談過後才入隊的話，也不要忘記在那人加入之後令跟你交談的人自動消失（設定成沒有圖像），否則世界上便會出現兩個相同的人的了。





STEP 4　設計怪物

RPG不可少的怪物（モンスター）無論是雜魚還是波士都要在這裏設計。你要設定的除了怪物的樣子之外，還有屬性、HP等參數、攻擊模式和打倒它之後會否得到寶物，你還可以對那怪物的攻擊模式進行一些限制，如不能作CRITICIAL HIT。



STEP 5　配置地圖

這裏的工作包括製作世界地圖（マップ）、定出各城鎮基地的位置和連接它們的道路，還有各城鎮裏的設計、迷宮（ダンジョン）的佈置和怪物出沒的位置。怪物的位置是可以以整個迷宮或迷宮的一部分為單位佈置的。

在繪製世界地圖的時候，是可以開啟自動修正功能的，這就可以由電腦自動揀選合適的陸地來接駁地圖，玩者只需要告訴電腦你希望陸地往哪邊走和看是否合心意而已。設定街（市鎮）位置後，別忘了以道（路）來把有關的市鎮連結起來。

CHECK POINT 6：地圖版面移動方式更改

和過往兩輯有所不同的是這一輯把世界地圖的移動從《勇者鬥惡龍》般的逐格步行改為《ROMANING SAGA》的點至點直接移動，這加快了世界地圖的製作速度，但就令角色在世界地圖行走時不會遇到敵人。



CHECK POINT 7：場面部件

這一輯在設定城鎮迷宮地圖時可以選用廠方預先做好的場面部件如研究所或廢墟，這省卻了不少製作時間，但場面部件上是不能放置其他自定裝飾，除非以有「圖像的事件」的方式嵌上去吧。

STEP 6　製作事件

所謂事件（イベント）在《RPG創作室》裏是泛指一切會發生在遊戲世界裏的事情，小至小鳥飛過，大至面對波士，以至路上行人的行為和寶箱裏裝了些甚麼。設定事件是以地圖上的座標來設定的，即是説當主角隊對該座標進行指定行為時事件便會執行，而事件本身可以是有形或無形、可以移動、甚至可以影響其他事件。



STEP 7　試玩

完成了以上各項工作之後，就要測試自己所做出來的遊戲流程有否出現問題，效果夠不夠、故事是否流暢等等。

其他變更點

- ◆事件圖像可以半透明
- ◆事件分支的選項不一定是「是」和「非」，而且分支可多至三個
- ◆角色頭上可顯示 8 個字長的短句
- ◆預設了一些氣氛效果（エフェクト），可以透明事件的形式安插在迷宮上
- ◆可以使用道具來引發事件
- ◆寶物事件與一般事件分別處理
- ◆可在一件事件中控制另一件事件的執行效果

附送動畫程式《ANIMETICA》

這一輯《RPG創作室》附送了一個功能頗完備的動畫軟件《ANIMETICA》，只要在標題畫面按↓及START掣便可以進入。這個軟件分兩部分——「RPGデータをつくる」是用來製作可供《RPG創作室3》使用的標題畫面（タイトル）、角色動畫（キャラクター）和怪物單格畫。而第二部分「デモをつくる」所製作的動畫是不能放在《RPG創作室》中的，所以這裏不作介紹。

要注意在繪畫角色和怪物時，色板最上方的顏色是透明色，角色放入遊戲時是不會理會這個位置的顏色的。

用《ANIMETICA》造出來的動畫儲存好後，還要在《RPG創作室》的存取欄中選用「外部データ登録」登記那些圖動畫才可以使用，但要注意登記了的動畫不要更改，要削除後才可以。





樣版遊戲讓你看看實例

如果大家想對《RPG創作室3》所能做出的效果有更深入的了解，大家可以在編輯目錄中選載入樣版（サンプル）一項載入附送的遊戲《GOBLI》來看看它是如何設定各種事件和人物，這比起單看説明書更能了解各項功能的用途，而且造RPG最重要的不單是了解製作工具的用法，戲劇效果、經驗值的平衡、敵我的威力差距控制、寶箱出現的密度其實更為重要。

《RPG創作室 3》遊戲交換計劃

你是不是希望自己所創作的RPG也能讓其他讀者玩到呢？你想試試別人所造的RPG嗎？不如來個交換計劃吧——把你所做的遊戲的記憶卡以**掛號方式**寄來《遊戲誌》(香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓)，米奇就會把我所做的《GPM戰記 第一話～初夜》抄給你（雖然比較粗糙……），並把你的遊戲分發給其他參加交換試玩。不過，參加交換計劃的讀者要注意以下幾點：

1. 一定要附有自己創作的RPG的記憶卡才會接受交換
2. 一定要以掛號信方式寄到本刊來，而且必須附上一個付足掛號郵費的回郵信封，否則寄失了我們可不會負責啊。
3. 寄來的遊戲的容量連自畫圖像不可超過一張記憶卡
4. 參加者必須附上聯絡地址及電話

四驅兄弟 WGP HYPER HEAT

四驅兄弟終於在PlayStation上登場！



SLG	製造商：JALECO	容量：CD-ROM
	售價：5800日圓	記憶：1 BLOCK~
MPLY MEM	PlayStation	

操作

—	AUTO	MENU
方向鍵	移動游標	轉向
○鍵	決定	油門
△鍵	使用必殺技	不使用
×鍵	取消／略過文字信息	制動器（剎車）
口鍵	儲必殺技 POWER（連打）	不使用
R1 鍵	轉為其他賽車的畫面	不使用
R2 鍵	將畫面轉為自己的車	不使用
L1 鍵	視點轉換	視點轉換
L2 鍵	不使用	不使用
START	暫停／略過劇情畫面	暫停／略過劇情畫面
SELECT	不使用	不使用

MODE SELECT 模式選擇

SCENARIO MODE 故事模式

開始或繼續進行以原著世界賽篇為藍本的故事模式。

FREE BATTLE 自由對戰

對電腦或對人的自由對戰模式，在OPTION中選擇PLAYER操作為「MENU」的話，就能在TIME ATTACK時像一般賽車般操作，但對人或故事模式中皆不能以此操作。

OPTION

進入OPTION畫面。



SCENARIO MODE 故事模式

玩者身為日本TRF VICTORYS的第六名成員（可選男孩或女孩），和原著中的角色們一同向着成為迷你四驅世界冠軍的目標奮戰！遊戲有多個不同結局，其中在遊戲結束時持有的強化零件數量會影響出現的結局中畫面！

OPYION畫面

メッセージ：更改故事模式中文字信息的速度，はやい是最快，おそい是最慢。
サウント：音樂測試
周回數：設定自由對戰時的圈數
キーコンフィグ：更改按鍵配置
プレイヤー操作：選擇マニュアル（MENU）或·オート（AUTO）
ランキング：可觀看最佳圈速



各畫面介紹

情報·を聞く（聽取情報）



選擇這個選項便會向迷你四驅戰士請教有關四驅車的事情。

模型店に行く（到模型店）



到佐上模型店，可以看到現在持有的零件一覽，也可以查問零件的用法和資料。

土屋研究所



可以收集下場WGP比賽的賽道資料或進行練習。

街角レース（街頭比賽）



進行街頭比賽，勝出就可以獲得強化零件。

WGP

在土屋研究所的練習中達到一定成績，便能選擇此項進行世界賽。

日記を付ける（寫日記）

儲存遊戲進度（SAVE），在選擇了記憶卡插口1或2之後，便能進行儲存。





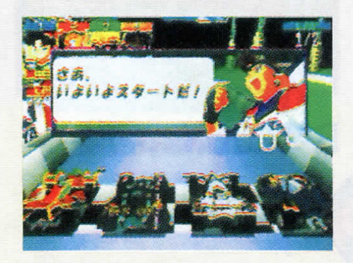
行走指示

在進行比賽前，除了可為愛車改裝之外，還可作出「行走指示」，對賽車的表現有很大影響。

ぶっちぎる	儘量高速行走，以直線為主的賽道合用。
確実に走る	穩定地行車，多彎賽道合用。
ガバーする	跟着同伴（世界賽時使用）。
おまかせ	不理會速度，以完成賽事為最優先。

零件裝配的方法：





必殺技

在故事模式中，當POWER儲滿時（可連按□鍵加快，起步前已可）就可以按△鍵使出各自的必殺技！而依據各人必殺技的不同，效果和用法亦各異，不過看過原作的人便會知道該在哪裡使用了……

起步方法

在比賽開始時，玩者要在燈號變成綠色時按鍵起步，太早會被視作偷步而被罰加時的！

1P：1P控制器的○鍵
2P：2P控制器的○鍵
3P：1P控制器的方向鍵→
4P：2P控制器的方向鍵→



SETTING 整備畫面

1.全圖
顯示出賽車的外觀，選擇中的部份會呈紅色。

2.類別
顯示現在所選擇零件的類別。

3.零件外觀
顯示現在所選擇零件的外觀。

4.零件數據
顯示現在所選擇零件的名字和能力值（數據）。

5.重量
上面的是賽車現在的重量，下面是裝備上此件零件後的重量。



一：以方向鍵左右選擇零件類別
二：以方向鍵上下選擇該項類別的零件
三：選擇後以○鍵決定
四：完成！

SETTING 狀態畫面

（在SETTING整備畫面中按START鍵）

トルク
加速力，加速力的表示，此能力愈高，則在起步時和脫離彎角時的速度便愈高。受重量、齒輪比（比數愈大加速力愈高）、摩打、輪胎質地和車胎大小所影響。

レブ
極速。此能力愈高，則最高速度愈高；受齒輪比（比數愈小極速愈高）、摩打、輪胎質地和車胎大小所影響。

ダウンフォース
風阻。此能力愈高，則風阻系數愈低，加速力愈高。

グリップ
貼地性能。此能力愈高，起步能力和過彎時的穩定性、速度愈高。受輪胎質地和車胎大小所影響。

剛性
穩定性。此能力愈高，則行走時愈穩定，過彎更快。受重量、防滾桿、前後穩定滑輪組（龍頭鳳尾）、定風翼和車軨所影響。

バランス
平衡。表示前後車輪的重量分配，若前後車輪重量不平衡會影響貼地性能。



對戰時的操作

註：只有FREE BATTLE的SAVE可用於對戰，故事模式的SAVE是不能的

一：決定對戰人數，最多四人。
二：逐一讀入記憶。
三：選擇賽道
四：SETTING！根據賽道特性來改裝愛車！按方向鍵的左右來選擇賽車，以○鍵來決定。
五：比賽開始！



DIDDY KONG RACING

STORY

遊戲的最終目的就是解開WIZPIG對TIMBER ISLAND的RACE COURSE封印，在八位角色中將WIZPIG的COURSE封印解放，從眾人之中選出速度最快的一位角色接受WIZPIG的挑戰。











製造商：任天堂　發售日：發售中（11月21日）
價格：6800日圓　容量：96 M



VEHICLE 操作

3D STICK	機體的移動
START 掣	暫停
Z 掣	武器之使用
B 掣	BRAKE
A 掣	ACCELERATE
C↑掣	TOGGLE CAMERA
C→掣	TOGGLE RADAR/SPEEDOMETER
C↓掣	TOGGLE RACE INFO
B＋↓	REVERSER

HOVERCRAFT



R 掣　JUMP

PLANE





R掣	急回旋
←or→＋R×2	ROLLING橫回轉
↓or→＋R×2	翻筋斗縱回轉

CAR



R 掣	TURN
B＋R＋↓	QUICK U-TURN

SUPER DASH

全機體共通的START DASH技巧，在開始瞬間，掌握時間按取A掣，使機體一定時間內出現比通常DASH速度更高的SUPER DASH。



■藍綠色的BURNER表示成功

TIME ITEM



BANANA——
取得BANANA，整體速度會逐漸增加，而累積10隻後，角色會達至最高速

DASH PLATE——使機體出現DASH的狀態





POWER UP ITEM

遊戲中賽道上會設置各式BALLOON ITEM供取得使用，全數為五種，顏色不同效果亦有異。當累積三階段取得相同顏色的BALLOON，便能作進化POWER UP的效果。

MISSILE BALLOON



對前方RACER發射MISSILE，POWER UP後MISSILE種類和彈數變化



第一階段—發擊MISSILE，只能單方向發射



第二階段—發擊誘導MISSILE，追踪近距離RACER



第三階段—十發擊MISSILE，並未有誘導成份

DASH BALLOON



將自機速度一定時間內BOOST UP，加速力上昇



第一階段—第一階段DASH，加速力與DASH PLATE差不多



第二階段—DASH速度再增加，於彎路使用略為危險



第三階段—DASH力超卓，但對於控制機體會出現困難

THE CHARACTERS

RACE CHALLENGERS



加速	☆☆
重量	☆☆
操作	☆☆
最高速	☆☆

DIDDY KONG

一直於森林活躍的DIDDY KONG，今次收到好友TIMBER的求救，對入侵TIMBER ISLAND的WIZPIG作速度的挑戰。



加速	☆
重量	☆☆☆
操作	☆☆
最高速	☆☆☆

BANJO

不負於任何惡劣環境，喜歡冒險的BANJO，協助DIDDY KONG一同前往TIMBER ISLAND。



加速	☆☆
重量	☆☆
操作	☆☆
最高速	☆☆

TIMBER

居於TIMBER ISLAND朝氣勃勃的老虎，希望借助好友們的力量，向WIZPIG作出挑戰。



加速	☆
重量	☆☆☆
操作	☆
最高速	☆

KRUNCH

KREMLIN族的特務，因尾隨DIDDY KONG而行來到TIMBER ISLAND。



加速	☆☆☆
重量	☆
操作	☆☆☆
最高速	☆☆

PIPSY

TIMBER之朋友，不輕易認輸的女子，就因為這樣的性格，所以參加競賽……



加速	☆☆
重量	☆☆
操作	☆☆
最高速	☆☆

CONKER

同樣是DIDDY KONG與BANGO喜歡冒險的好伙伴，為着新的冒險，援助DIDDY KONG而出發。



加速	☆☆
重量	☆
操作	☆☆☆
最高速	☆☆

TIPTUP

與PIPSY同樣是TIMBER的朋友，對於競賽好像不太喜歡的樣子，然而卻參加今次的競賽……

加速	☆☆
重量	☆☆
操作	☆☆
最高速	☆☆

BUMPER

喜歡追求刺激和速度感，為着自體興奮而參加挑戰WIZPIG的競賽。

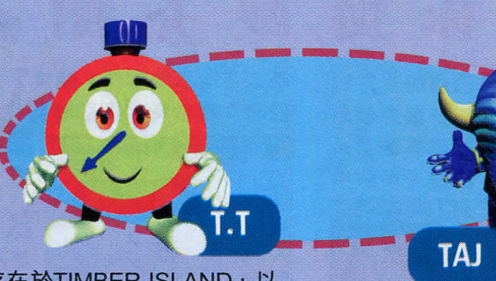
CHAMPION





TIMBER ISLAND中一流的RACER，WIZPIG出現以來，行踪不明

RACE SUPPORTERS



T.T：存在於TIMBER ISLAND，以RACE COURSE監督管理姿態出現，測計TIME TRIAL是為他的工作

TAJ：居往於TIMBER ISLAND的魔人，負責贈予勝利一方GOLDEN BALLOON

大 BOSS



以打擾他人為樂的宇宙第一大惡黨，利用其魔法之力至今已破壞多個星球

邪魔 BALLOON



於賽道上設置各式陷阱，POWER UP後設置的陷阱亦有所變化



第一階段—落下油漬，令踏者滑溜



第二階段—置下刺棘爆彈，令接觸RACER吹飛



第三階段—置下肥皂泡，令接觸RACER一定時間內被封閉

磁石 BALLOON



以磁力牽引前方RACER帶動自方機體向前，連續取得磁力亦POWER UP



第一階段 —牽引近距離RACER，而磁力亦很弱



第二階段—第二階段牽引一定程度距離的RACER



第三階段— 牽引遠距離RACER，磁力相當強

SHIELD BALLOON



使用一定時間後，即使其他RACER的ITEM攻擊，亦能於SHIELD下得以守護



第一階段——一定時間內橙色防護罩，將機體包圍防禦



第二階段— 第二階段藍色防護罩，持續時間提昇



第三階段— 有最長持久力的第三階段綠色防護罩

新GAME

魔法約會 心跳告白大作戰

跟人形公仔拍拖，你試過未？

「閃亮烁的是遙遠的HARBOR LIGHT，被你完全地誤解真的想哭。雖然任意妄為有點孩子氣，但只想率直地活下去。我不要只有妥協、虛假的戀愛。I'LL SING MY SONG，有如照遍世界的明星。為了讓身處何方的「我」有自我，要繼續歌唱…」(OPENING)



ETC MEM OFFICIAL PRODUCT
製造商：TAITO 發售日期：發售中
售價：$378 容量：1-4 BLOCK
PlayStation

女主角簡介

一條寺愛弓
興趣：鋼琴
得意科目：英話／音樂
喜愛的動物：貓
喜歡去的地方：夜遊
將來的夢：在海外生活
喜歡的類型：像爸爸的人
追求之道：愛弓很介意與對手在一起時的感覺

綠川鈴
興趣：收集SEAL
得意科目：體育
喜愛的動物：小鳥
喜歡去的地方：遊戲機中心
將來的夢：當新娘子
喜歡的類型：開朗、有趣、令人快樂而值得欣賞的男性就最好不過了
追求之道：鈴最討厭好色的人了

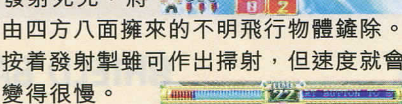
冬野霞
興趣：無
得意科目：所有成績都很優秀
喜愛的動物：熱帶魚
喜歡去的地方：無特別喜歡去的地方
將來的夢：無夢想
喜歡的類型：沒有興趣
追求之道：最起碼的條件是跟她平等地對話

迷你遊戲介紹



青蛙戰士：在限定的時間內將對方的青蛙擊倒，限時過了後就以多體力者為勝，被的RING OUT青蛙當然算輸了。

DOCKING STATION：發射火箭命中目標，STATION是會不斷旋轉的，所以發射前要留意發射前後目標的旋轉差距。提高難度的話，STATION的旋轉速度會更為多變。



由眼睛發射的死光：發射死光，將由四方八面擁來的不明飛行物體鏟除。按着發射掣雖可作出掃射，但速度就會變得很慢。



吃拳吧！：在限定時間內打擊一定數量在四方八面出現的人頭才算過版。



GOGO ROCKET：控制火箭拾取太空上的星星，遇上隕石的時候就跳吧（避開它亦得）。在限時內要拾得一定數量才能過版。

剛剛好截住SHOW：首先上方會出現一件要截住的物件，下方就有一堆排成環狀的物件，其中會包括上方所示的物件。隨後下方的物件會高度旋轉，當上、下兩方的物件吻合時就要即時截住。





海鷗飛行記：操縱海鷗穿過出現的環，好似獅子跳火圈一樣。

找尋星星：星星會被隱藏在面前的箱子中，然後它會跟其他箱子一起被調得亂七八糟，玩者要落足眼力認實放有星星的箱子，再把它尋回。



有幾個箱子？：有一堆箱子迅速落下並排成有規律的幾何圖形，玩者要在有限的時間內估出旋轉中的幾何圖形究竟由幾多個箱子所組成。



人形通粉：一堆人形通粉會落在煎PAN上並在其上不斷舞動，玩者要在有限的時間內指出人形通粉的數目。




冰冰轉的水族箱：一個立方體的水族箱會由畫面的右方一直旋轉移至左方，每個立方體的面都繪有0-4條魚。玩者的目的是要數出一個水族箱究竟養了多少條魚。





舞吧！神經衰弱：首先電腦會讓玩者看看牌底一段極短的時間，再返轉手牌。玩者之後要在有限的時間內將所有成對的卡牌抽出。

遊單車河YAHOO：踏單車的輪子跌了出來，它會變成不同的形狀。玩者要記下它變了什麼形狀和次序，再選出正確的答案。



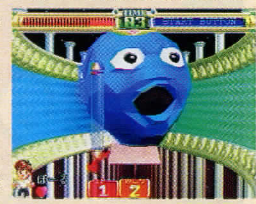


SPIN MASTER：玩者所控制的舵螺要在有限的時間內將台上其他物件撞出場外，按擊可加速舵螺的旋轉。



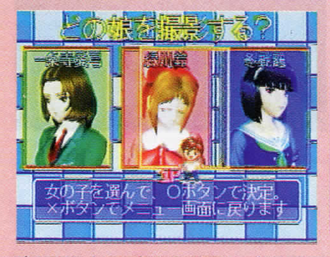
這是什麼字？：摩天大樓上放了一個巨大的字符，玩者只能在側面觀察，在限時內估出正確的答案。

吹氣公仔乎？：看準時機灌入最大量的氣體，在限時內將氣球灌爆。



估英文：一堆舞動中的英文字母其實可以組成一個簡單的英文字，落足眼力看準是什麼字吧。

街機模式的流程



由三名女子中選擇要追求的女孩，目的是要成為她的戀人。



選擇約會場所後，就向迷你遊戲挑戰，好成績會令她更易傾心。







不時會有會話、購物和拍攝的事件發生。這是奪取女孩芳心的絕好時機，不容錯過。



冬季的聖誕派對是玩者向她表白的最後機會，會是玫瑰色的未來，抑或…。



■每位女孩表面上有十級好感度，其實…

PHOTO STUDIO





正式約會前，這可說是攝影的特訓。基本流程跟街機模式的一樣，但就沒有了迷你遊戲，當然也沒有告白、有關事件和爆機了。影好的相可以儲入ALBUM中，每位女孩佔用1 BLOCK，可記錄四張照片。



■附有電車GO！體驗版，正式推出前不妨在此操熟

DANCE MODE



舞蹈開始前，玩者可以先選擇女孩子、衣着和喜歡的背景。每位女孩都有特定的歌曲配襯，播放期間，玩者可以隨意改變視點，更可以暫時中止，改變她的服裝，甚至欣賞其他女孩。





七個風之島的故事

AVG　製造商：ENIX　售價：6800日圓
MEM　容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN

快快揭開冒險故事的第一頁

同伴

上期曾介紹過三位將會協助嘉保博士去進行冒險的朋友，而今次則講解一下如何使用三位人物的方法：遊戲進行中，各人物會因為劇情而逐一加入；之後嘉保博士便會得到一枝可以用來召喚他們的「角笛」，玩者只要按Y鍵便可以召喚他們出來協助。

「アオい角笛」－傑斯基
「アカい角笛」－古利安
「キイロい角笛」－洛古桑



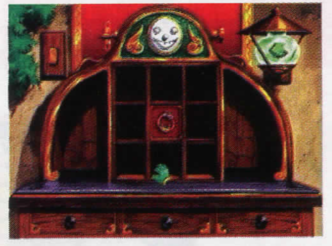
操作方法

方向鍵：主角移動方向
A鍵：拾取物件／進行對話／決定／奔走(按著不放；在第二章才可以使用)
B鍵：跳躍／取消
C鍵：查看及選擇所得的物件／決定
X鍵：使用能呼風的物件
Y鍵：使用能發出聲音的物件(召喚同伴)
Z鍵：使用捕蟲器

ITEM

遊戲中，主要分為「蟲、魚、草、石」四種物件，玩者需要根據劇情的需要去搜集，才能完成某些章節。另外，玩者亦可以將搜集得來的物件製成標本，而由於某些標本是會影響遊戲的進行，故玩者應不斷嘗試，或會有意想不到的收穫。

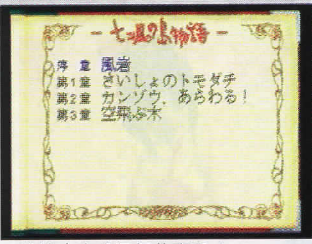




系統介紹

BOOK MAKING系統

遊戲中，玩者需要控制嘉保博士去完成一本名為《七個風之島的故事》的故事書，而書中主要分為若干的章節。玩者在完成一章之後，便會將玩者所經歷的事情寫在書上，讓玩者重溫，圖文並茂，十分有趣。



■快快去完成這個故事吧！

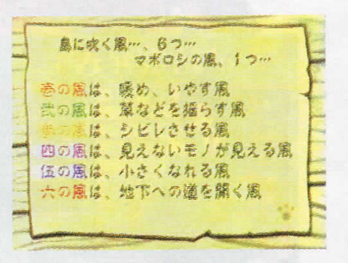
另外，在嘉保博士的家中，有一本名為《風獸紀》動植物百科全書。當中記錄了七個風之島中，各式各樣的動植物，同樣是圖文並茂。雖然書中有些部份資料因破損而缺失，但仍不失為嘉保博士獲得情報的重要工具。



■連嘉保博士的資料都有，十分厲害！

風

「七個風之島」名稱的由來，其實是因為這島存在著七種不同類型的風。至於嘉保博士就是擁有操縱那七種風的龍人後裔，但博士似乎還未覺醒到自己所擁有的異能，所以在遊戲最初時，博士是沒有呼風的本領。



夢

在島上有一處名為「羽之泉」的地方，當中若令嘉保博士在那裡休息睡眠的話，便會令博士進入夢境之中，而且是以CG動畫來顯示。雖然當中所表達的信息難以明白，但它和劇情之間實是有非常重大的關係。





首兩章故事介紹

~序章~　風岩

浮游在空中的小陸地，其中佇立著一塊岩石。有一日，突然有東西破石而出，原來一直在岩石中長眠的嘉保博士，終於甦醒了。四周觀察一番後，便發現地上有一根黑色羽毛(在岩石的右側)，於是便把它拾起。嘉保博士十分好奇，便拿起羽毛來觀察(按C鍵打開選擇畫面，然後進入道具選擇中的「なつかしいモノ」)，不一會突然吹來了一鼓黑色的風，把博士吹出了陸地，結果跌落到一處名為「七個風之島」的地方。就在博士昏迷中，有一粒會飛的種子自動地落到了博士的身上，當博士甦醒過來後，便打算將種子放到泥土中(向左前進，到另一場景後，便將種子放在一排草叢中的首排)。突然，種子發生了變化，快速地長大，更演變了一所樹屋的樣子，於是嘉保博士從此便有房子居住了。進入新居視察，便發現當中設備一應俱全，例如有一處專為收藏標本的櫃、一張椅子(用作記錄遊戲)以及桌子。在桌子上放著二本書：一曰《七個風之島的故事》，另一曰《風獸紀》。

正當博士想出外看看周遭環境時，竟然發現門頂上有一塊會說話的牌，於是雙方便展開了對話……



■ 牠正詢問你牠的名字。

■ 在《風獸紀》一書中，便可知道牠姓甚名誰了。



■ 輸入牠的名字後……



■ 牠便會詢問博士的名字。



■ 直接按START鍵便可。



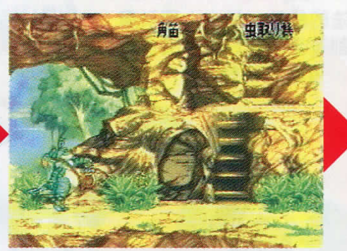
■ 故事開始了！

~第一章~　新朋友

有一日，門外突然傳來了一些聲音，嘉保博士在好奇心驅使之下，便外出看過究竟。在一處草叢中，嘉保博士發現了一隻藍色的東西，留心一看，原來那隻小動物正在清理雜草。只見牠的身材矮小，在草叢中一跳，之後便博士的眼前消失了。嘉保博士覺得有異，於是便上前尋找牠的蹤影，經過一條往下走的通道後，竟發那裡是另有天地。在落到一處有人面形的石後，向右邊的方向逛一逛，原來那處是有東西在居住的，於是博士便逐家逐戶去打探，便到達了一所十分古怪的房子。房屋的四周長滿了草，博士便向那家主人詢問，牠會問想找那人的名字(你就輸入以下名字：「キスケ」)，之後那家主人便會給予博士一支角笛。嘉保博士獲得角笛之後，便走到一位身形十分巨大的老婆婆前(只要一直向左走到盡頭，落樓梯後再向左面走便可)，用角笛為老婆婆吹奏。其實這老婆婆的名字叫做－他梅(タム)，常常到各地經商為生；搜集各地昆蟲亦是牠閒暇時的嗜好。他梅婆婆聽了嘉保博士的吹奏後，十分開心，於是便贈送了一個捕蟲器予博士去搜集昆蟲。於是……



■ 從他梅婆婆手中獲得捕蟲器。



■ 便可四出捕捉昆蟲了。



■ 當中若捕獲這種名為「ワッカムシ」的昆蟲話……



■ 立即將昆蟲送給婆婆，便可以得到一支「アオい角笛」了。



■ 吹起「アオい角笛」，就可召喚傑斯基了。



■ 冒險旅程剛剛開始，努力啊！嘉保博士……。



NEORUDE 2

LEADING RPG 第二彈



「這艘古舊的戰船是我們一行冒險者入手的第一艘大陸船。由操舵室向大地望下，中南部是冒險者的樂園；北邊境現在是雪的季節；而東方又實在太遙遠…。至於西方的歐法之地，則是遺跡的土地，我急不及待就直指那方進發，不過還是先到歐法鎮打聽情報比較好…。」(TIL WAYROAD)

■歐法鎮地圖

■「世界」地圖



■這是發生於五十年前的事



RPG	製造商：TECNO SOFT	發售日期：發售中
	售價：5800日元	容量：1BLOCK

MEM PlayStation

人物介紹

TIL-WAYROAD

AGE：17　CLASS：FIGHTER

生於武家名門，需要使力的地方就派他調查吧。雖然行動有些不經大腦，但不時會有意料之外的結果。

FREEMEL

AGE：？　CLASS：LANDSHIP

TIL-WAYROAD等人的大陸船，女孩只不過是FREEMEL的意識體形象化。

RAGNAROK

AGE：？ CLASS：BERSERKER？

喜歡殺戮的嗜血者，能自在地運用巨大的鐮刀戰鬥，有如死神的狂戰士。自從在混沌之塔跟他見面以來，他就為某種原因對SEEL緊追不放。



ARIA-HIGHLAND

AGE：16　CLASS：WIZARD

隊中使用魔法的能手，基本上關於魔法的要點，都可全由她負責。關於魔法的知識量，可說頗為豐富。



SEEL

AGE：？　CLASS：？

沈睡於浮島之神殿中的少女。在TIL-WAYROAD等人打倒音機兵後被他們發現，謎一般的少女跟故事發展有重大關連。





RUFRAIN-ROSE

AGE：14　CLASS：THIEF

精於格鬥和盜賊的技術。有關開啟寶箱和解除陷阱等工作大可交給他去辦。博學多才的他幾乎不會犯致命的過錯，有疑難就找找他吧。

操作方法（一般控制器）

按鍵	功能
方向鍵	游標的移動
○鍵	決定
×鍵	游標的誘導
□鍵	切換視點
△鍵	按出資料視窗
L1	角色變更
L2	加速游標
R1	角色變更
R2	不使用
START	暫停（戰鬥中下達指令時用）
SELECT	按出ITEM BOX

按L2＋R2＋×可開關自動游標的誘導功能



遊戲進行的基本

有別於一向的RPG，《NEORUDE 2》中角色的操作完全由游標去指引。對於某件事物，三名主角的反應可能會很不同。至於需要解迷的地方，所獲得的經驗值也有差異。



■對同一事物，各人有不同感覺





■感嘆號：可以調查的地方都會出現，例如門、桶等。亦有隱藏點本身可以調查但沒有感嘆號的



■ TALK MARKER：可以跟對象會話



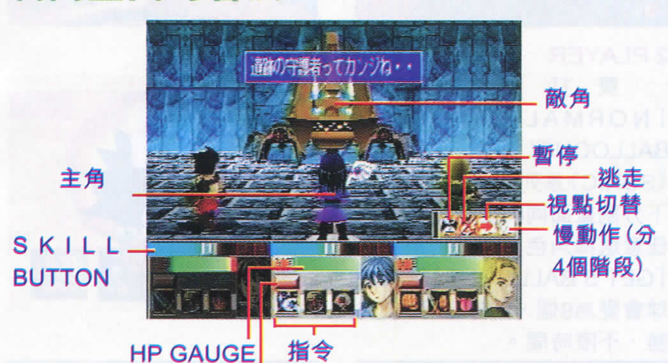
■EXIT游標：令主角走出某個地區

■有必要聽聽不同人物對同一物件的意見

人工智能自動戰鬥・完全實時

簡而言之，就是在戰鬥中的角色會依照自己的意志來判斷，不斷作出相應的行動。玩者可以間接地作出指示，就是用浮標選擇指令圖樣。戰鬥會變得很快速激烈，下達指令時最好先將時間暫停。

戰鬥畫面的看法





■討厭的魔物可以避開不打



■以不同人物作為主觀視點

指令

每個角色有六種指令，畫面中只會見到其中三個，按動COMMAND CHANGE BUTTON才可切換另外三個指令。指令有分持續型和瞬間型兩大類，某些指令會要求角色要先有一定的士氣。



■攻擊(TIL)
用劍去攻擊



■攻擊(RUFRAIN)
用格鬥技去攻擊



■攻擊(ARIA)
用杖去攻擊，不能使用魔法



■防禦(TIL／RUFRAIN／ARIA)
採取防禦體勢。防禦中會令SKILL GAUGE提升得更快



■強擊(TIL)
消費一定量的SKILL GAUGE去作出具二倍威力的攻擊



■氣合(TIL)
消費一定量的SKILL GAUGE令攻擊力和士氣上升。氣合爆發時，周圍的敵人都會被彈開



■儲氣(TIL)
高速地提升SKILL GAUGE，受到攻擊時會變成防禦



■援護(TIL／RUFRAIN)
TIL、RUFRAIN會一起向敵方發動攻擊



■挑撥(RUFRAIN)
引開敵方的注意，並且令他的士氣下降，敵方可能因此而逃走



■盜竊(RUFRAIN)
消費一定量的SKILL GAUGE，偷取敵方的道具，有可能失敗



■道具(RUFRAIN)
運用「戰鬥時回復劑」等一類道具



■魔法攻擊(ARIA)
對敵方使用攻擊魔法，不宜在與對方接近時使用



■打氣(ARIA)
增加TIL和RUFRAIN的士氣



■魔法補助(ARIA)
使用回復或補助魔法，以回復魔法最為優先使用



■魔法援護(ARIA)
對敵使用下降防禦力等一類特殊魔法

狀態變化

SLEEP	陷入熟睡狀態，一睡不起
BERSERK！	狂暴化，攻擊力上升但防禦力下降
PARALYSIS	麻痺，一時間不能行動
SLOW	一時間靈敏度下降，動作變得遲鈍
SMALL	一時間身體變得細小，戰鬥力減半
K.O.	戰鬥不能。戰鬥中回復不可能

戰鬥畫面上狀態變化表示



■昏睡



■毒



■攻擊力UP



■防禦力UP



■狂暴化



■攻擊・防禦力UP



■麻痺

關於士氣

士氣對角色的行動有重大影響。士氣高昂會令SKILL GAUGE的上升更加快速，角色會採取具有攻擊性的行動。相反士氣低落，角色會變得軟弱，即使玩者指示他去攻擊，也會照樣防禦。分氣力充實通常和脫力幾種階段。

關於經驗值的獲得

《NEORUDE 2》中，謎題的解決會令解謎的角色獲得經驗值。經驗值的量視乎謎題的難度和玩者所選的角色。因解謎而獲得的經驗分四等，分別是：GOLDEN RANK、SILVER RANK、COPPER RANK和IRON RANK。

戰鬥中獲得的經驗值分「獲得經驗值」和「BONUS經驗值」兩大類。獲得經驗值關乎對戰的敵人是否比自己強、BONUS經驗值關乎於玩者能否快速地收拾敵人。



■除了經驗值，更學會新的技能，但就不能不返複嘗試





■GOLDEN RANK



■SILVER RANK



■COPPER RANK





■IRON RANK





SONIC R

《SONIC》RUNNING HIGH！

2P　製造商：SEGA　發售日：12月4日
價格：5800日圓
RAC ACT MEM　SEGA SATURN

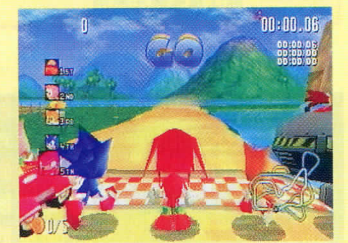
SEGA最有號召力角色～《SONIC》終於出場，繼今年的《SONIC JAM》後正式發動第二次攻勢，定名為《SONIC R》。集動作與賽車於一身的遊戲，絕對能夠突出《SONIC》的速度感，非常不得了！

遊戲模式

GRAND PRIX

《SONIC R》的「格蘭披治大賽跑」，玩者可在「RESORT ISLAND」、「RADICAL CITY」、「REGAL RUIN」及「REACTIVE FACTORY」四條賽道任擇其一，以勝出NO.1為目的。若以同樣角色完成所有賽道的話，自會有「獎勵」。



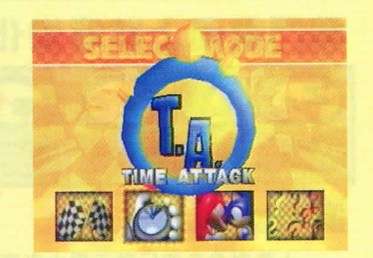






TIME ATTACK

可分為「NORMAL」(與時間比賽)、「REVERSE」(逆走模式)、「GET 5 BALLOONS」(以取得賽道中5個藍氣球為目的)及「TAC 4 CHARACTERS」(捉迷藏，碰到其餘四名角色為勝)四項，全部須在限時內完成，方可得到真正勝利。





■「NORMAL」創造最佳圈速

■「REVERSE」向箭咀相反方向走

■「GET 5 BALLOONS」藍氣球遍佈賽道任可角落

■「TAC 4 CHARACTERS」捉到的角色「玉照」會放大

2 PLAYER

雙打模式分作「NORMAL」及「GET 5 BALLOONS」兩項，亦與以往《SONIC》系列同樣的以畫面上下分割畫面同時進行比賽。可任意選擇角色及賽道，不過在「GET 5 BALLOONS」隱藏氣球會變為9個，同樣先奪5個為勝，不限時間。



■走得快，好世界！

■分割畫面，要找藍氣球變得更為困難

OPTIONS

這裏可以調教遊戲的不同難度及各式選項，亦可取存遊戲進度，更有聲音測試及最佳圈速記錄等。有一點要留意，如將GHOST的設定選為「ON」，在TIME ATTACK的NORMAL進行時，是會有以往最佳圈速的「鬼魂」出現，絕對可與時間比賽。





星星ITEM，每次有獎！



在賽道上的特定位置，都會有這個星星ITEM的出現。碰到的話都會有獎，但獎勵卻是隨機抽樣，次次不同，不過都會是以下四項的其中之一。要知道各項ITEM都對賽事有所影響，視之為勝負的關鍵，所以每次經過務必成功取得，不容有失。

「RINGS獎上獎」

這是一個獎勵RINGS的ITEM，而每次數目盡不相同，可分為「5」、「10」及「20」個三種類。要是取得「20」的話，留待「GO！加速點」及「20」／「50」捷徑通道來使用，在爭取名次上確實有很大幫助。



「SPEED UP！」

標誌是一隻「SONIC」的腳，表達的意思是一個獎勵「加速鞋」的ITEM。可令速度即時倍增，當疾走時後面會有紅色及藍色光芒閃爍，有效時限約5秒左右，一寸光陰一寸金，要珍惜時間。



「水上飄」

藍色的球狀標誌，於水面時會有防水效用，可以無視因水而產生的阻力，四處漫遊而速度不減，如履平地。效用發揮時會被藍色的防護罩包圍，但效力只限一次，當離開水面時所有效力自會消失。



「萬有引力」

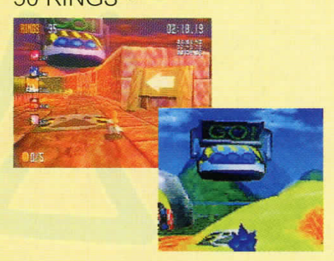
標誌是一個閃電，當效用產生時會於疾走時將身邊的RINGS不斷吸過來，而全身亦會有橙色的防護罩包圍，遇水時效力就會自行中止。盡量跳過所有水面，就可永遠保持狀態，要擅用這個特性來多取RINGS。



四大寶藏

「GO！加速點」

踏上去吧，會有超快的加速效果。但持續時間要視乎RINGS多寡來決定，皆因是用RINGS來交換的。RINGS數目越多，持續時間越久，最多為50 RINGS。



捷徑通道

自己有數目相同的RINGS，就不顧一切衝去吧！不但是捷徑，更會有寶石與「SONIC」金幣藏於通道內。而通道一經開啟，在同場賽事中就不會再度關上。



「SONIC」金幣

只要同時在一場比賽上集齊5枚「SONIC」金幣，且能勝出，就會於比賽完結時出現「PREPARE TO CHALLENCE」的字樣，隱藏角色便會出來挑戰，勝出的話該角色就會屬於你。



寶石

藏於不同賽道上的各隱密處，合共7顆。多於捷徑通道出現。而要擁有的方法亦只得一種，就要在取得寶石後勝出該場賽事，該寶石就會真正屬於你。



隱藏的COURSE 5

要到達COURSE 5「RADIANT EMERALD」並不困難，只須在GRAND PRIX的模式中不限次數、不限難度以相同角色完成4條賽道，隱藏賽道「RADIANT EMERALD」便會自動解封。勝出的話更會有ENDING出現。





隱藏角色「DR.EGGMAN」

大壞蛋DR.EGGMAN永遠是SONIC的死對頭，而使用他的條件是與其他隱藏角色有所不同。方法很簡單，同樣只須在GRAND PRIX的模式中以相同角色完成所有賽道，ENDING過後重新進入選人畫面，DR.EGGMAN就會出現。

共同操作

(對應「ANALOG手掣」)

「B／↑」加速，「L／R」會令轉彎幅度增加，「L＋R」刹掣，「X／Z」視點變更。

獨特技倆

「SONIC」～二段跳躍

按A／C／Y掣跳躍至最高點時，再按A／C／Y掣便可再跳起。

「TAILS」～尾巴直昇機

按A／C／Y掣跳起後，再緊按A／C／Y掣不放，會有3至4秒的短距離飛行。

「KNUCKLES」～空中滑翔

按A／C／Y掣跳起後，再緊按A／C／Y掣不放，會滑翔至接觸地面為止。

「AMY」～TURBO加速

在畫面右上方的車輪標誌出現時，按A／C／Y掣便可，水面行走時無效。

「DR.EGGMAN」～爆彈攻擊

當出現綠色正方形標靶，按A／C／Y掣便可發炮攻擊，每次消耗10 RINGS。



隱藏人物
大公開！
TAILS DOLL
METAL SONIC
SUPER SONIC
METAL KNUCKLES
METAL DR.EGGMAN

THE B FILES

構成：J.J、子濃

FILE#04「謎之下水道、最新人物CG造形」

由街上逃至警署、警署逃至停車場、但似乎整個RACCOON CITY都沒有一處地方是真正安全的。拼命地求生的LEO，這次來到了一條下水道之中……

雖然並沒有任何和敵人交戰的場面，但下水道之內似乎亦有喪屍的踪跡，或許更會碰上前所未見的敵人……如何突破這裏，將會成為LEO的下一個考驗。

LEO

獵食者

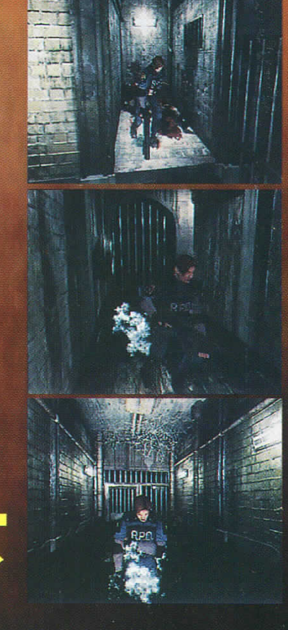
CLARE

這些都是日本方面最新公開的人物CG造形，由於距離正式推出日期已經不遠，每幅CG均有着很高的完成度，而CLARE的造形亦比初期設定時成熟得多，看來這一集的內容會比上集更為嚴肅，而戰鬥亦會比上集更為慘烈。

賽柏拉斯

喪屍警察

喪屍少女







基本操作方法

CONTROL PAD

	模式選擇時	遊戲中
方向掣	模式之選擇	HANDLE 軚盤操作
START 掣	決定	遊戲開始、暫停MENU表示與解除
A ‧ C 掣	決定	BRAKE 剎車制動器
B 掣	取消、返回前畫面	ACCELRATOR 加速器
X ‧ Y ‧ Z 掣	—	視點切換
L 掣	—	SHIFT DOWN 落波減速
R 掣	—	SHIFT UP 上波加速

軚盤 RACING CONTROLLER

	模式選擇時	遊戲中
軚盤	模式選擇‧左右	軚盤操作
START 掣	決定	遊戲開始、暫停MENU表示與解除
A 掣	決定	視點切換
B 掣	取消、返回前畫面	HALF ACCELRATOR半推進加速
C 掣	決定	ACCELRATOR 加速器
X 掣	—	視點切換
Y 掣	—	HALF BRAKE 半剎制
Z 掣	—	BRAKE 剎車制動器
BUTTERFLY SHIFT‧左	模式選擇‧上	SHIFT DOWN 落波減速
BUTTERFLY SHIFT‧右	模式選擇‧下	SHIFT UP 上波加速

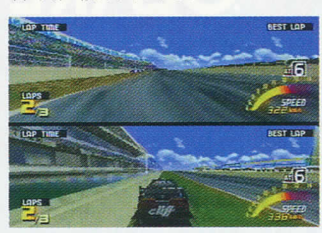
MULTI CONTROLLER

方向掣‧ANANLOG	模式選擇‧左右	軚盤操作
START 掣	決定	遊戲開始、暫停 MENU 表示與解除
A 掣	決定	視點切換
B 掣	取消、返回前畫面	SHIFT UP 上波加速
C 掣	決定	SHIFT UP 上波加速
X 掣	—	視點切換
Y ‧ Z 掣	—	SHIFT DOWN 落波減速
L TRIGGER	—	BRAKE 剎車制動器
R TRIGGER	—	ACCELRATOR 加速器

遊戲模式



遊戲除了有移植自業務用街機的ARCADE SIDE之外，更有着原創追加模式SATURN SIDE，當中有很大的自由度讓玩者進行對戰和車輛的SETTING，令操作與各項性能得以平衡。





遊戲技巧

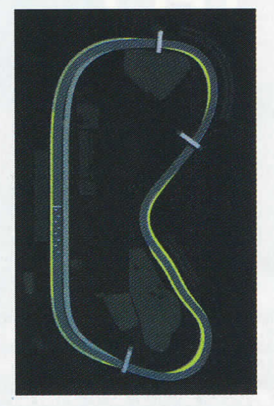
遊戲中車輛採用4WD/ FR二種驅動，在行走性能上亦有異。4WD控制性穩定，彎角範圍高，適合初學者使用；而FR力量主要集中於後輪，對於急變轉軚不易失平衡，適合以使用甩尾行走為樂的上級者選擇。



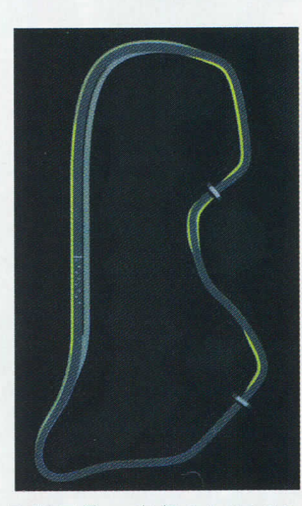


■遊戲中的四輛MACHINE

COURSE



■預選/ 第一戰‧初級COURSE～COUNTRY CIRCUIT～



■第二戰‧中級COURSE～GRUNWALD CIRCUIT～



■第三戰‧上級COURSE～BRICK WALL TOWN～





冼拿小型賽車2

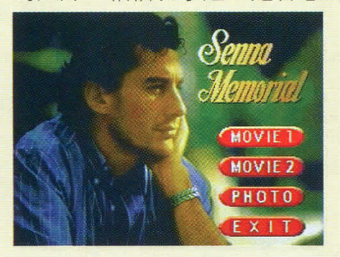
呢隻究竟係小型賽車還是碰碰車？！

RAC 製造商：GAPS
2P MEM 價售：5800日圓 記憶：1 BLOCK
PlayStation

對於「冼拿」這位被譽為最出色的車手，相信任何一位賽車迷也會對他有一點兒的感到可惜，不過，死去的終歸也是死去了，怎也不可以回頭了，所以，如《冼拿小型賽車2》這些遊戲，正好讓我們再一次的向這位賽車場上的英雄致敬。

真係有嘢睇？！

就如上一集的《冼拿小型賽車》一樣，在遊戲之中是有一個給玩者一睹這車壇英雄的機會，而且這次更是有兩段MOVIE和很多的照片，相信冼拿迷一定會感到非常的高興。





賽車冇得選擇？！

差不多在所有的賽車遊戲之中，玩者也可以選擇自己喜歡的車出賽，不過，在極少數的遊戲之中，玩者沒有這方面的權利，而《冼拿小型賽車2》便是其中之一了。在遊戲之中，玩者可以選擇的小型賽車只有4部（其實只是一部而已，因為是同一款式），而可以調校的亦只有「TREAD」（輪距——闊/窄）、「SPROKTS」（扣鏈齒輪——大/細）和「SEAT」（坐位——高/低）三項，其餘的完全一樣，所以其實玩者只是選擇車的「花紋」而已。





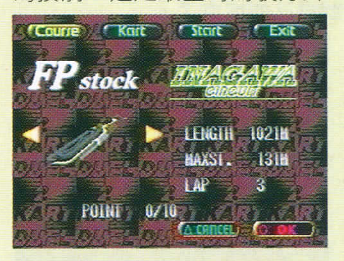
不能犯錯的賽車遊戲？！

《冼拿小型賽車2》是一個以小型賽車來比拼的遊戲，而遊戲共分4個級別，分別是「SstockC」、「SstockD」、「FPstock」和「EXTRA CLASS」，在每個級別之中，玩者均要在所有的場地比賽，而且要得到指定的分數才可以升級，不過，有一點是非常奇怪的，便是在升級之後是不可以再玩通過了的級別，這是令人非常不解的。最後的「EXTRA CLASS」是玩者和冼的單對單比拼，而勝出與否便全靠玩者的技術了。（記着，在「EXTRA CLASS」之中是絕無幸運的成份，一定要靠實力才可以獲勝的）

在進入遊戲之後，玩者便可以選擇和調校自己的小型賽車，之後便可以真正的開始比賽了，在首三個級別之中，比賽時是共有8部小型賽車的，當然，玩者是排第8的，所以玩者一定要力爭上游，而且遊戲之中基本上是不容許玩者犯錯的，否則便基本上沒有可能得到第一名。（只有頭三名才有分數的）

而以上提及過的所謂「犯錯」，是泛指在賽道之上的「出錯」，其中包括撞欄、上草地、撞車等，其中撞車一項玩者一定要注意，這亦是大多數賽車遊戲會出現的情況，電腦車撞玩者，玩者會DOWN車，而玩者撞電腦車，亦是玩者DOWN車，換句話說，玩者「切勿」與電腦車有任何的接觸，這是最全的駕駛方針。





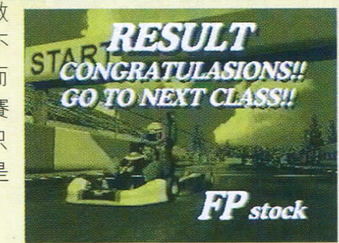


各級別的賽道分配：

「SstockC」——GAPS、UNDERGROUND SQUARE、NASU MOTOR SPORTS LAND
「SstockD」——RALLY KIDS INA、MIZUNAMI LAKEWAY、SLOPE ISLAND
「FPstock」——NEW TOKYO CIRCUIT、INAGAWA CIRCUIT
「EXTRA CLASS」——隨機選擇

積小真係可以成多？！

在上一段之中，曾提及過有關分數的問題，其實玩者也不用太過煩惱，雖然説是要有足夠的分數才可以算是「CLEAR」賽道，不過，分數是可以「累積」的，換而言之，玩者就算是玩多次同一的賽道，而每次亦只是得到第三名，只要累積的分數達到標準，亦算是「CLEAR」了賽道的。





MASS DISTRUCTION 真係乜都可以打爛？

在現時的陸上兵器之中，坦克可以說是大家最常見的一種，而且亦是陸上移動兵器之中威力比較大的一種。《MASS DISTRUCTION》這遊戲的字真是改得非常好，玩者可以利用這種殺傷力大的兵器「四出破壞」。



無敵坦克

玩者在遊戲之中所使用的坦克有三種，分別是性能最平均的「VIPER」；擁有非常高的速度，不過裝甲不大足夠的「CHEETAH」；最後便是和「CHEETAH」相反，有着非常厚的裝甲，但是移動力不十分足夠的「COBRA」，這三部便是玩者在遊戲之中可以選擇的坦克了。

這三部坦克的基本HP均是1000，而在戰場之上，玩者可以得到一些不同的補給品，除了是增加坦克的裝備之外，亦有是幫助玩者回復坦克的裝甲，更有的增加裝甲的能力，亦即是增加坦克的「HP」了。以上便是遊戲之中玩者可以取得的所有東西了，至於成績如何便要看玩者如何按制自己的坦克了。



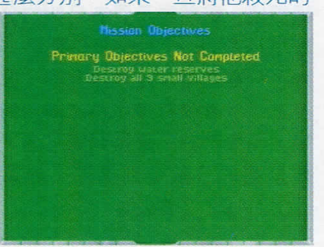


不只是破壞的任務

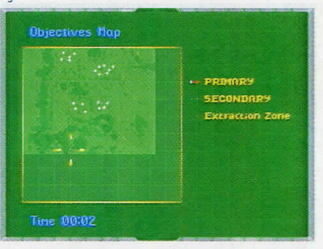
在《MASS DISTRUCTION》之中，玩者要面對的敵人為數真是不能盡錄，不過，在遊戲之中要玩者完成的任務有24個之多，而且在每個任務之中其實也有分一些為初期任務，一些為次期任務，雖然兩者沒有太大的分別，而且可以調換進行，不過，依次完成的話也是會比較順利的，所以大家也應該依次進行任務。

在《MASS DISTRUCTION》之中，玩者要通過全24個任務絕對不是一件易事，首先，玩者要瞭解每個任務要大家做些甚麼，在很多的任務之中，玩者也是要破壞敵方的部隊、基地又或是一些敵方的設施，不過，亦有一些是非常特別的任務，例如是接走一些特務，這可能會比殺死敵人更加困難，因為在敵人陣有很多的「人仔」，而要救走的人又和他們沒有甚麼分別，如果一旦將他殺死的話，任務便算失敗；又好像要玩者保護一座大廈，如果玩者失手親自將這大廈破壞的話，又是任務失敗。





要好好的完成任務，玩者便要多看手上的地圖，按手掣上的Y鍵，便會出現任務，再按一下便會出現地圖，在地圖上會表示首要任務和次要任務的目標物所在，對於玩者而言，這是非常重要的提示。









有殺錯・冇放過？

在文初曾提及過有關物資的事情，但是，究竟在哪裏可以得到這些物資呢？答案是非常的簡單直接，便是在別人的家中得到！對了！就和玩RPG遊戲一樣，從他人家中可以得道具一樣，不過在《MASS DISTRUCTION》之中，玩者便要先破壞屋，然後才可以得到彈藥特補給品。

至於敵人方面，其中有一些是「人仔」，玩者可以用兩種方法將他們殺死，其一是用武器將他們射殺；二是直接用坦克將他「壓死」，前者只會令玩者得到25分，至於後者則是50分，玩者識為哪種方法較好呢？







He's Back FROGGER

青蛙點止識過河咁簡單！

如果大家是「資深」遊戲機迷的話，對於《青蛙過河》這個遊戲一定不會忘懷的，還記得在當年的「APPLE」年代，已經接觸這遊戲了，以常時年幼時玩這遊戲，雖然只是黑白的畫面，不過已玩得非常「滋味」了，現在，《青蛙過河》這遊戲終於再次在大家面出現了。



究竟青蛙識唔識游水？

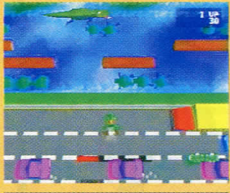




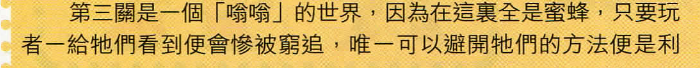

有玩《青蛙過河》經驗的朋友們，一定會有一個非常大的疑問，就是青蛙究竟懂不懂游水的呢？答案是非常明顯的——不懂！！因為在新遊戲《He's Back FROGGER》之中，青蛙是不懂游水的，所以……

《青蛙過河》這遊戲的玩法大家也已經非常清楚了，玩者要控制「青蛙」，在車叢之中穿來插去，之後又要在浮木之上跳來跳去，為的是要救出在對岸的五隻青蛙同伴，不過在最新的《He's Back FROGGER》之中，青蛙便不可能這麼簡單便救出自己的同伴了，因為在《He's Back FROGGER》遊戲之中，青蛙不只要在浮木之上跳來跳去，而且更要在很多危險（對青蛙而言）的地帶行動，其中包括火熱的溶岩地帶、冰又雪地的世界，以至充滿危機的蜂巢，這些也是今次青蛙要到的地方。（不過有一點要記着的，不論是甚麼地方也好，最終目的也是要救出五個青蛙同伴。）

道路之外……危機重重




除了第一關之外，《He's Back FROGGER》的其他版面也是和以前的《青蛙過河》有着非常大的分別，第一關是從前的玩法和版面，所以不加詳述了；第二關則是在一個湖上進行的，玩者要控制青蛙在浮木上跳來跳去，不過，不同的浮木，行的方向是不同的，而在周圍又有許多「昆蟲」，青蛙記得要用「舌頭」去捕捉啊！至於到了對岸，又要面對「車」，不過，這些車是會轉彎的……

第三關是一個「嗡嗡」的世界，因為在這裏全是蜜蜂，只要玩者一給牠們看到便會慘被窮追，唯一可以避開牠們的方法便是利用斷樹來掩護；第四關是一個充滿機關的地方，在那裏玩者除了要救出同伴之外，更要小心的應付不同的機關，同時，亦要小心地在移動的柱之間跳動，否則便會跌進溶岩之中……





第五關是一個黑暗的世界，在這裏青蛙要靠吃「螢火蟲」來使四周變得光一些，不過，在這裏要小心那些蜘蛛，雖然牠們只會直線移動，然而被牠們發現後，牠們便會以高速衝玩者，很難避的。








REBUS

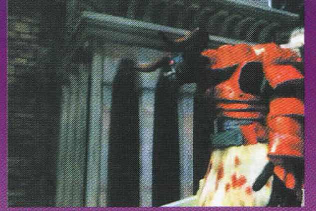
SRPG | 製造商：ATLUS | 價格：未定 | 記憶：BLOCK數未定 | 發售日：98年3月預定 | 容量：CD-ROM×2

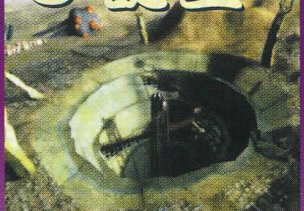
2P | MEM | PlayStation

 ILLUSTRATION：天野喜孝 ＊畫面仍屬開發中

遊戲新感覺，TACTICAL RPG誕生

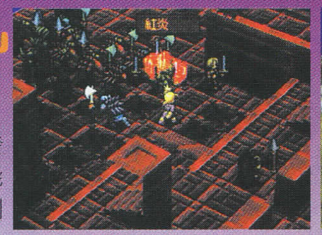
由ATLUS名作「真・女神轉生」系列的總監督岡田耕始，加上人物設計天野喜孝，交織成獨特世界觀的TACTICAL RPG《REBUS》。遊戲採用簡單的圖像顯示豐富之戰術，以二位主人公之身份，自由選擇其一進行原創故事。





萬能ITEM「迦勒丁亞」

以簡單的漢字表示各種迦勒丁亞（ガルティア）指令狀態，然而組合發動有着不同的效果，如「火」、「炎」二種迦勒丁亞組合使用，便能發動「火炎」的攻擊。而將迦勒丁亞複數組合更能創獨有的MONSTER和武器防具裝備，對於戰鬥有着很大影響。







■屬性和相性，以及地形上的高低差與迦勒丁亞的使用令戰鬥有着不同變化的效果

遊戲模式

遊戲除了由男女主人公組合發展的故事之外，更有着利用自方DATA與朋友或電腦互通對戰的EXTRA MODE，亦有朋友間互換ITEM的DATER交換MODE，然而不少得的還有初學者以理解遊戲形式為課題的練習MODE。

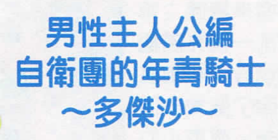
STORY

在繁榮的人類社會，主要以魔法的理想世界伊甸裏，故事亦由「現實」和「幻想」兩個異世界的接觸之時而開始。傳說在神創造萬能ITEM「迦勒丁亞」背後，有着各種的異端構造衍生引起戰鬥，「迦勒丁亞」之謎亦逐漸被解開……

男性主人公編 自衛團的年青騎士 ～多傑沙～

加入國家的自衛團之年青騎士多傑沙（トキサ），在偶遇的情況下從盜賊團救出一名少女，而這位謎一樣的少女，竟是帶有不思議力量的異世界種族之末裔……

另一方面，稱之為基斯杜的反亂組織，於異世界出現，成為迦勒丁亞的強大勢力，而多傑沙手握謎之關鍵，向巨大組織挑戰。



女性主人公編 神官戰士之少女 ～拉古莉瑪～



雙親於自幼傷亡，由司祭長養育的之神官戰士之少女拉古莉瑪（ラクリマ），繼承被基斯杜所殺的父親之遺志守護迦勒丁亞，將心術不正的異端者鏟除。然而，對於基斯杜戰力日增強大化有感不振的她，在尾隨敵人之後到達基斯杜的本部時，竟遇上已死去的父親和一直想念的人……巨大衝擊的事實和真相背後，仍不知道更大的危機與敵人正由異世界逐漸逼近。

故事關係人物



■謎之少女

■謎之二人



CRIME CRACKERS 2

滅罪先鋒再次出動

STG	製造商：SCE 發售日期：發售中 售價：5800日元 容量：1 BLOCK
MEM	PlayStation

這是遙遠的未來，他方銀河系的故事。銀河大戰後銀河系被一分為二，終戰二十年後荒蕪的各星體得到奇跡的復興，為了羅織新的星間法。銀河連邦因而成立，但不久一群無法無天的犯罪者開始擾亂銀河治安，即使銀河警察也不能將其一一取締，為了對付宇宙海賊，銀河警察將賞金獵人合法化，CRIME CRACKERS應運而生。

MULTI STORY

《CRIME CRACKERS 2》途中有不少分岐點，令遊戲有八種ENDING。ROUTE指令可讓玩者知道現時自己的進行狀況，其中暗綠色是未曾到過的關；綠色是現時身處的關；粉紅色是曾經玩過的關，其中有星號的表示玩者已經在該版集齊五粒SHERIFF STAR(此星是正義之証得到此星可加經驗值，有時第一次去未必能拿齊五粒星，待得到某種道具後再試吧)。由上而下編為ROUTE1-8，共四篇，而完成各路線後的隱藏關…。最後一提，將載有第一集SAVE(最好爆機)的記憶卡插入SLOT來開始遊戲，會發現…。



GET RUNNER篇(ROUTE1-2)

受到銀河警察的邀請，追蹤海賊烏鴉巴斯古。穿越時空引擎的失控，令隊伍誤入邊境銀河DOW太陽系，與由第六分署派來的希芝巡查一起追捕巴斯古。

PAN計劃篇(ROUTE3-4)

在DOW太陽系，隊伍收到由民間星際船發出的求救信號。信號的發信源，是為一年前遇難的漂流船。而且這艘船是在銀河大戰時期被偽裝成客船的戰艦來的！

先史的秘寶(ROUTE5-6)

由WARP STATION逃出的茜利亞(女主角)等人，為了追擊巴斯古，而衝入宇宙空間中的蟲洞。隱藏於癈棄STATION的巴斯古，等待着她們的出現，趕來逮捕的眾人遇到的是…。

「茜利亞姐姐，這真是命運的邂逅呢！」

海賊的反擊(ROUTE7-8)

巴斯古擺脫了追蹤的調查線，密謀令DOW陷入黑暗之中。最後WARP STATION成為被襲目標，和跳入DOW太陽系的事件都得以明朗化。所有的謎都集中在一點，這就是十年前的炸彈事件。

操作方法(原設配置)

方向鍵	控制前進、後退、左右回旋
○鍵	調查/ 決定
△鍵	呼出MISSION MENU
□鍵	用MAIN WEAPON攻擊
×鍵	用SIDE WEAPON攻擊
R1	在迷宮中向右平行移動
L1	在迷宮中向左平行移動
R2	在迷宮中向下望
L2	在迷宮中向上望
SELECT	改變前衛角色
START	AUTOMAP的表示/ 略過動畫不看



特殊操作

L2＋R2：令視點回復至水平位置
L1＋R1：防禦
未裝備SIDE WEAPON時按×鍵：防禦

AUTO MAPPING

綠色：已經行過的地方
藍色：未行過的地方
光色：與隊伍同層／高度的地區
暗色：與隊伍不同層／高度的地區
紫色：門
紅色：電梯／升降機
L鍵　地圖擴大
R鍵　地圖縮小



重點提示(ROUTE 1)

ACT1：往消失的太陽之處

PASSWORD是「WA45437」，打倒首腦後有六十秒逃生時間，第一次玩時絕對無可能逃出，還是乖乖待在一處吧。



ACT2：其名乃GET RUNNER

第一次玩會強制進入此版。首腦房間，玩者先要打倒那三件部件，到他們合體後，玩者是絕對沒有勝算的(除非已經找到某件道具，跳到某處找出防護罩的掣，不過這是後話)，還是乖乖等死吧。



ACT3：絕對防禦作戰

找出有裂痕的牆壁並把它轟掉就可進入隱藏房間。第二次打巨龍前先要使用某種道具才有可能贏，這種道具是經過傳送得到，但必先依某種次序得到一些重要情報。



ACT4：一個終結

最麻煩是整個版圖由有段差的地形構成，消滅首腦的方法很簡單，待他停下要出能量球時，轟擊其上的光球即可。



■連上集的艾美利亞等人都有出場



■玩第一次時絕不會出現的選項



■SCREEN SAVER？





「有聲有色」的解謎戰略遊戲

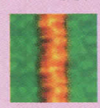
SLG　製造商：TGL　發售日期：發售中
售價：6800日元　容量：2 BLOCKS
MEM　PlayStation

古時，在這大地上曾出現過被稱為「魔王」的惡魔，他率領魔軍企圖征服世界。可是地上的人聯手一起對抗魔軍，終於最後都能將魔軍擊退，並將魔界封印起來。然後封印的鎖匙被分為四支，分別交由地上的四個種族保管，他們就是矮人族、妖精族、靈鳥族、和人類。基於四支鎖匙的因緣，戰鬥再次開始…。

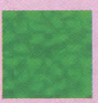
操作方法（普通手掣）

方向鍵	移動浮標／指令選擇
○鍵	決定／（在我方部隊上）打開指令視窗／（在敵方部隊上）表示其移動範圍
×鍵	CANCEL／（在部隊上）打開狀態視窗／（在地圖上）打開系統視窗
□／R2	浮標自動順序移向我方移動可能的部隊／狀態表示中時順序觀看其他角色的狀態
△／R1	在不移動浮標的情況下可觀察地圖

地形效果



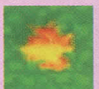
路：最能在其上快速移動的地形，沒有掩護物易受到直擊



平地：一般地形，方便移動但不要期望會有防禦效果



森林：由草木覆蓋的茂林會令行速降低，因有掩護物受到的損傷會稍為降低



荒地：岩砂之地很易使人絆倒，移動力會大幅下降。戰鬥時攻擊方的行動會變得困難，對敵的傷害會為大削減。



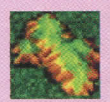
淺灘：視乎步行者的體重，移動力會稍為降低，但對空中部隊來說就完全無關係



深水：除飛天族外，其他部隊均不能在其上移動



村•城／砦：回合終了時在其上的部隊之體力都會有某程度的回復。在村、城中更可以購物



山•壁：所有部隊均不能在其上移動

各種職業的優劣

地主：主角專用的特殊職業，敏捷的數值很高，很易令敵方受到傷害，其他能力都普遍地高。缺點是只能作出直接攻擊。

騎士：兼具攻擊力和防禦力，體力都非常之高，因鎧甲的重量，移動力稍低。

司教：菲利安專用的特殊職業，能力平均，可間接回復部隊的體力，對不死系怪物能發揮絕大的威力。

僧侶：愛利絲亞的特殊職業，能力平均，可直接回復部隊的體力。

上位妖精：森林之民妖精族的族長，路捷達的特殊職業，使用劍攻擊，能召喚精靈。

妖精：路捷達友人莉莎的職業，遠距離用箭攻擊對手，不會直接攻擊，屬後方支援部隊。在森林中的移動力優越。

狂戰士：矮人族族長杜加迪的特殊職業，體力、攻擊力都很高，但移動力就很低，對魔法攻擊亦很弱。

矮人族：杜加迪左右手剛格努的職業，和狂戰士一樣對魔法耐性低。

偉機利戰鳥：靈鳥族族長安利娜的特殊職業，使用跟妖精族不同的召喚魔法，可飛越大海，移動力卓越。

歌姬鳥：這世界的歌跟魔法同然，棲宿着不可思議的力量，對自軍和敵軍有各種各樣的效果。

靈鳥：攻擊力平均，用直接攻擊。

巫師：主角親信帶諾的特殊職業，運用多彩的魔法攻擊遠方的敵人，對魔法攻擊的防禦力很高，但對弓劍等物理攻擊就相當弱，只要不上前線就不用擔心。

魔法師：比起巫師，魔法師的魔力稍差，跟巫師一樣不要讓他受到物理攻擊。

另外遊戲存在着其他職業和轉職道具讀者可自行尋找。



■動畫片段

■這是縮小的全地圖



■戰鬥畫面很Q版



■每人的對白都加上配音







ASUNCIA ～魔杖之咒縛～

RPG | MEM | 製造商：XING ENTERTAINMENT　發售日期：發售中 | 售價：5800日元　容量：2 BLOCKS | PlayStation

STRATEGIC FANTASY ROLE PLAYING GAME

邪靈開始蠢蠢欲動…破壞、瘋狂、野心、絕望，沙魯斯在黑暗中活躍起來。對此一無所知的多特，開始了他的冒險。待在他面前的魔物不知幾凡，但與強大惡魔對立的也是值得信賴的同伴。





在 FIELD MAP 中的操作方法

方向掣	向前後左右移動
○掣	開啟MENU WINDOW/ 決定
×掣	開啟道具一覽表/ CANCEL
□掣	開啟COMBO一覽表
△掣	開啟FIELD MAP
R1	開啟利用奔走移動的地圖
R2	開啟利用空間移動的地圖（要有魔法師入隊）
L1	開啟利用投石器攻擊的地圖
L2	開啟隊伍成員的狀態畫面

STORY MODE

全部共有8 STAGES。一開始隊中只有兩人，故事發展下去不斷會有新人物加入，將世上所有同伴找出，阻止邪惡魔導師沙利斯的野心。完成八版後再達成某些條件就可進入SPECIAL STAGE。

基本畫面説明

(a)TIME：所餘時間，變成零的話會GAME OVER
(b)SCORE：玩者的分數
(c)MONSTER：版圖內怪物的所餘數量
(d)藍色箭頭：可移動的方向
(e)「天線」：表示怪物的數量；洞窟、城市等的所在
(f)ELATE METER：儲滿的話可出必殺技



都市設施介紹

宿屋：SAVE的好地方，眾角色亦會一氣全回復
鍛冶屋：使用武器角色的勝地，能為他提升等級，當然要花錢啦。另由於劇情所限，亦有不能提升等級的例子。
魔術師同業會：使用魔術角色的勝地，除了對象不同基本上跟鍛冶屋一樣。
葯屋、武器店、百貨店：顧名思義買賣的地方。
酒場：獲得重要情報的地方，亦是戰士們休息的場所。
廣場：編成隊伍人員的地方，會不會遇到意想不到的人呢？



指令介紹

奔走移動：利用浮標點選想去的地方，角色就會成一直線向目的地奔跑。如中途遇上怪物是會進入戰鬥畫面而中止移動，另外碰上高山或河川等障礙物時是可能會因折返而隕失時間。要注意如角色的體力不足是不能利用奔走移動的。
空間移動：要有魔法師入隊才能實行的指令。運用方法跟奔走移動的相同，不過就不怕遇到障礙物，移動時間會花10。
投石器攻擊：投石器能打擊FIELD MAP中任何一處的怪物。投石器的彈數會有限制，每一發都能打倒一隻或以上的敵人。但是如若誤中都市的話，會令其都市崩壞度METER上升。

CONDITION 一覽

毒	每過一回合都會受到損傷
麻痺	身體麻痺，一切行動也不能實行
防禦力低下	比平時會受到更大的傷害
耐毒（白之秘藥）	對毒的耐性狀態
耐麻痺（赤之秘藥）	對麻痺的耐性狀態
無效化（紫之秘藥）	對攻擊的無效化

注意事項

由都市來的緊急通報：都市若受到魔物的侵襲，就會發出求救信號。視乎都市的崩壞度，居民的對白也有所改變。

都市崩壞度：在地圖上將浮標指向某都市，就能看出其崩壞度。崩壞度達100%時該都市就會完全消失。而都市本身是會在安定時期慢慢自動收服的。

空間移動水晶：空間移動水晶是瞬間移動的一種手段，特點是不花時間，而目的地是另一粒水晶所在之處（有三粒或以上時則由玩者自由選定）。

必殺技：在戰鬥中受到損傷時角色的ELATE METER是會因此而上升，儲滿後就能使出必殺技。當水準達五等後，ELATE METER就能作兩階段儲氣（魔法師除外）。ELATE METER是會在角色不使用必殺技後保留的，但逃走後則會令其減少。

COMBO：留意COMBO一覽表，表下的怪物都由不同色的框所圍着，這就是每隻怪物所代表的顏色。依照特定顏色的次序消滅怪物而做成連鎖，就會得到額外的獎分，所得獎分一如表中所列。

關於迷宮：迷宮是首腦級角色的藏身之地，打倒首腦後迷宮會崩壞，而玩者的角色就會自動逃回地上。不入去闖闖是一大損失。

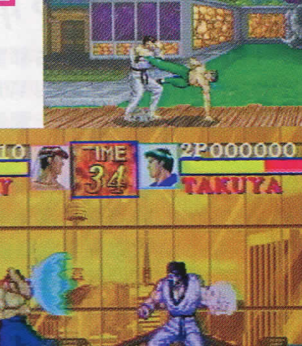












基本操作方法

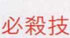
方向鍵	角色之移動、操作
SELECT掣	游標之移動、暫停中進入KEY CONFIG
START掣	遊戲開始、暫停、模式與角色等選擇之決定
□掣	輕拳
△掣	輕腳
×掣	重腳
○掣	重拳

基本操作

前進	→
後退	←
蹲下	↙
跳躍	↖ or ↑ or ↗
防禦	當對手攻擊時←or↙
中段攻擊	→＋拳或腳

角色介紹

北澤 TAKUYA



必殺技

破顏蹴	輕重腳同按
落擊蹴（中段技）	→＋輕重腳同按
氣砲	↓↘→＋拳掣
連舞腳	↓↘→＋腳掣

GAMP



必殺技

KENTAUROS POWER	方向鍵一回轉＋重拳
CYCLOPS POWER	方向鍵一回轉＋重腳
ODIN POWER	↓↘→＋腳掣

LONG



必殺技

三角飛	於畫面邊輸入相反的方向
龍頭破	←↙↓↘→＋拳掣
龍尾腳	→↓↘＋腳掣
龍鱗壁	→↘↓↙←＋拳掣

BILL



必殺技

BILL BUSTER	←儲→＋拳掣
BILL BAD	↓↙←＋拳掣
BILL WAVE	←↙↓↘→＋拳掣
BILL RARIATTO	方向鍵一回轉＋拳掣

AZARL



必殺技

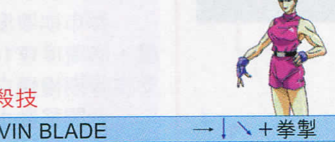
BLAST ATTACK	←儲→＋拳掣
ACT CA VA WARP	←↙↓↘→←＋拳或腳掣
F.N.C.（FLYING NECK CUT）	↓儲↑＋腳掣
HELL BREAK	↓儲↑＋拳掣

KANG

必殺技

裂真腳	→＋腳掣
剛真腳	→＋輕重腳同按
神空斬	↓↙←＋輕腳
碎神圓轉	←儲→＋腳掣
雷神球	←儲→＋拳掣

J



必殺技

RAVIN BLADE	→↓↘＋拳掣
MELT STROM	→↘↓↙←＋拳掣
ROLLING TORNADO	↓↙←＋腳掣
DEVERU KISS	→←→＋拳掣

Mr.DEATH



必殺技

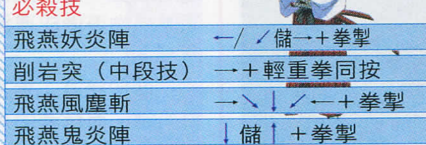
烈氣波	↓↘→＋拳掣
顏碎腳	↓↙←＋腳掣
烈剛連腳	↓↘→＋腳掣
顏壞拳	↓↙←＋重拳

MISHELL

必殺技

LIGHTNING CUTTER下段	←↙↓↘→＋輕腳
LIGHTNING CUTTER上段	←↙↓↘→＋重腳
LIGHTNING EXPLORE	→←→＋輕拳重拳同按
LIGHTNING WAVE	→↓↘＋拳掣
SLIDING	↓↘→＋重腳

坂本 辰之助（SAKAMOTO）



必殺技

飛燕妖炎陣	←/↙儲→＋拳掣
削岩突（中段技）	→＋輕重拳同按
飛燕風塵斬	→↘↓↙←＋拳掣
飛燕鬼炎陣	↓儲↑＋拳掣

KAIN



必殺技

FLYING BRAID	→↓↘＋拳掣
BLIND BACK KNUCKLE	↓↘→＋拳掣
BLIND SONIC KNUCKLE	BLIND BACK KNUCKLE後↓↘→＋拳掣
SPLASH WALL	←↙↓↘→＋輕拳
TWIN SPLASH WALL	←↙↓↘→＋重拳

SOUL MASTER 魔導學院大考驗



繼上期的《CULDCEPT》，今次要介紹的《SOUL MASTER》又是另一款卡片戰鬥遊戲。相較於《CULDCEPT》，《SOUL MASTER》的怪物比較Q版可愛，規則亦較為易學，加上是以模擬遊戲而享負盛名的光榮所出品，喜歡卡片戰鬥的朋友又多一個選擇了。

製造商：KOEI　發售日期：發售中
售價：5800日元　容量：1 BLOCK
TAB　MEM　PlayStation











茜




EVENT



在版圖中分早、午、晚三部分。四個人物就依此順序行動，角色每次行動時只能下達兩個指令，不過閱覽地圖和玩者的情報就不計算在內。最大目標是爭奪土地（可以得到相應的SOUL POWER，SOUL POWER的累積會令角色的魔力上升）、發動攻擊、盡快擊倒版圖中的首腦。但是若令自己控制的人物之體力變成零的話，除了會返回起點外，評價亦因此而下降。土地上或會建有居住區（塔／城／村／街／神殿／鬥技場）和廢墟（廢塔／廢城／遺跡／地下墓地／洞窟）。踏入居住區可以實行補充、轉送、淨化、轉生等指令（視乎居住區的類型而定）。踏入廢墟的話可以逐層調查，將所有階層都成功調查完畢就會變成居住區，除了可獲得大量的SOUL POWER，更可在過版時得到更好的成積。

打倒怪物後，就可以招牠為同伴，亦有從EVENT入手的例子。在戰鬥中將對手擊倒，玩者和怪物雙方的能力值都會有所提升。另外，使用「加工」指令都可達成相同目的，就是先選要提升的對象，而後選的怪物卡會從此消失（被吸收）。玩者的怪物會在每次戰鬥後完全回復體力（除非戰死），而在地圖上殘留的怪物則會回復定量的體力。

操作方法

L1：地圖情報／拳擊
L2：地圖擴大
R1：MARKING情報／卡片交換
R2：地圖縮小
方向鍵：浮標移動／卡片情報
□鍵：玩者情報
△鍵：卡片情報
○鍵：決定
×鍵：取消
SELECT鍵：OPTION（SAVE、LOAD、訊息、速度、音樂、音效、提示、戰鬥的開關等等）
／後代表戰鬥時的操作

戰鬥方式

戰鬥通常分五個回合，但EVENT戰和跟其他人物的戰鬥就分十回合。在規定的回合數中不能將怪物解決，牠就會留在土地上。戰鬥中玩者可以做的事分三種，其一是選牌、其二是交換所有四張卡片、最後是拳擊。基本是召喚怪物出戰，同時發動魔法攻擊，卡片使用後會在下一回合補充。

玩者不能操縱怪物的行動，若果玩者的魔法級數比其屬性的怪物為高，牠就會成為玩者的人盾。

戰鬥中怪物有時會向對手發動特殊攻擊，而玩者裝備了某些道具後發動的攻擊同樣會有以下所列的特殊效果：

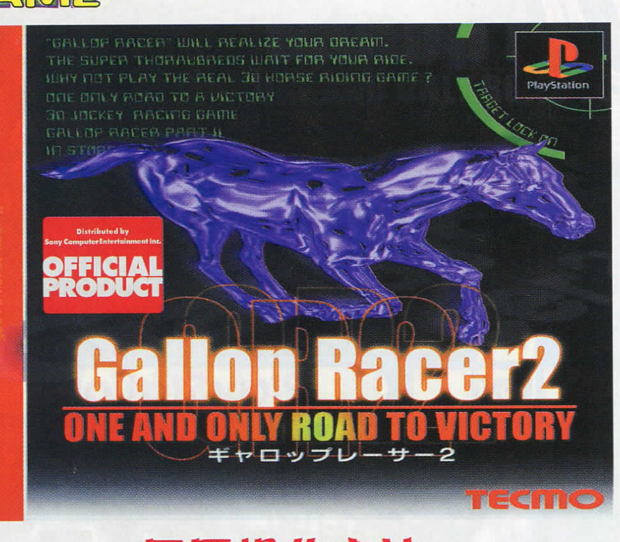
麻痺：使能力低下、不能使出平時應有的力量。
猛毒：使能力低下、每一回合都會受到傷害。
暗闇：使能力低下、攻擊命中率下降，不能守衛玩者。
睡眠：不能移動，受到攻擊後會自動回復。
石化：不能移動，不能在戰鬥中回復。



重要規例

玩者總共只能持有十六張戰鬥魔法卡（四種屬性魔法、每種四張）、十二張怪物卡和八張道具卡。







至多手軟，絕唔會腳軟的賽馬遊戲

近來在街坊甚為流行的賽馬機，好玩程度十分高，但卻會大量消耗玩者的體力，對於那些力不從心的朋友只有"望機輕歎"。不過，今集《Gallop Racer2》便可以令大家感受一下賽馬的刺激，又不會弄至"腳仔軟軟"了。

RAC MEM
製造商：TECMO　售價：$ 378
記憶：3 BLOCKS
PlayStation

馬匹操作方法

按鍵	操作
方向鍵左右	馬左右移動
方向鍵上（連打）	推騎（增加速度：小）
方向鍵下	控制韁繩（維持速度）
方向鍵下（連打）	拉韁（減慢速度）
○ 鍵	右手打鞭（增加速度：中）
○ 鍵（連打）	風車鞭（增加速度：大）
□ 鍵	左手打鞭（增加速度：中）
□ 鍵（連打）	風車鞭（增加速度：大）
X 鍵	左手或右手執鞭
△ 鍵	勝利手勢
L1 鍵	雷達切換（首位順序）
R1 鍵	雷達切換（尾位順序）
L2 鍵	視點切換（左）
R2 鍵	視點切換（右）
SELECT 鍵	視點切換（遠近）
L2+R2 鍵	最初視點切定





■各視點切換。

遊戲模式



Season Mode

玩者自行購置馬匹參賽的模式。當中設有三種難度選擇：女騎手－EASY；男騎手－NORMAL和老騎手－HARD。玩者為騎手設定服飾後，便可以利用最初擁有的騎手積點(JOCKEY POINT)來購買馬匹。

騎手積點(JOCKEY POINT)其實和金錢的作用一樣，由於遊戲中並沒有金錢一項，所以玩者在每場賽事勝出後，都會得到一定的騎手積點。若果玩者的騎手積點不能支付日常開支，便會GAME OVER。

Horse Data 畫面

1. 生產地

父：父親是國內出產的馬匹。

地：地方馬。

外：外國馬匹，但不能參加混合レース賽事。

2. 性別

Male：牡馬（男），不能參加牝馬限定賽事。

Femelle：牝馬（女），不能參加牡馬限定賽事。

Hongre：閹割馬（中性？），牡馬及牝馬限定賽事皆不能參加。

3.FreeHandicap

馬場適應能力表示。當中Turf(芝)代表草地，而Dirt(砂)則代表沙地。數值越高，就表示馬匹在該種場地上比賽會較為有利。

4.GR-rank

馬匹在國內的排名

5. 能力顯示

Turf/Dirt (LV1~99)：黃色表示速度；藍色表示體力。

Dist.：適應距離。

Run Tp：腳質。

Dash (LV1~5)：加速力。

Guts (LV1~5)：精神，會影響打鞭時的反應。

Temper (LV1~5)：馬的脾氣，數值越低表示馬匹的脾氣較差。

Sloppy (LV1~5)：在下雪及大雨時，對馬場的適應力。

6. 成長類型

馬匹的成長進程，有早熟、晚成等類型。

7. 一季出走總回數

小∩代表1回，大∩則代表10回。

各種腳質及戰術介紹

逃げ：一出閘就自自然然帶頭的馬匹，所以是十分講求玩者在比賽初段能否放用對手，到直路才慢慢捱返終點。但若果出閘脫腳的話，那就不堪設想了。

先行：只要能夠緊隨放頭馬匹的後面，到直路衝刺時就可以發揮牠的威力了。

差し：出閘之後不可太心急，只要維持在五六位左右的中游位置，到直路後就可以作全力的衝刺。

追い込み：出閘的初段會在較後的位置，到直路時便閃電式的趕過所有對手，是留前鬥後的戰法。但小心會被馬群封殺去路，否則只有"坐包廂"的在陪跑。

自在：各種腳質亦能適應之下，便需要講求馬匹和玩者的實力了。



Preseason Mode & Sound

玩者可以隨意選擇喜愛的馬匹和賽事來進行比賽，此外還設有2P對戰模式及Watch的觀賞模式。至於在Sound模式中，玩者可以設定BMG、SE等音效，以及進行音樂測試。



■2P對戰畫面。



PRISONER OF ICE

PRISONER OF ICE
プリズナー オブ アイス
～邪神降臨～

謎之生命體？！

一隻曾經在PC上推出過的冒險遊戲，終於移植到SEGA SATURN了。根據資料所得，遊戲將會分為六個章節，其中玩者需要在有限的時間內，作出一些適當的行動來進行遊戲，否則便會因浪費時間而導致GAME OVER。

AVG　製造商：XING　發售日：12月予定
MEM　售價：5800日圓
SEGA SATURN

故事介紹

第二次世界大戰前夕．南極深處……

早在大戰前期，一些科學家已確定了有不知名的生物在地球上生存，他們將之名為「PRISONER OF ICE」，並且相信它們因南極的天氣而進入了冬眠的狀態。而對於將要向全世界宣戰的納粹德國來説，若能夠將「PRISONER OF ICE」運用到戰場上的話，它將會是一件非常可怕的秘密武器。因此，納粹德國便派遣了一隊探險團到南極，進行尋找有關「PRISONER OF ICE」的調查。正當美國得悉這一重大的消息之後，察覺到事情的危險性；於是便派出了一位軍官前往南極。這位軍官名為－「拉恩(ライアン)大尉」，他的任務是奪取「PRISONER OF ICE」，以阻止納粹德國的野心。當一切似乎都掌握在人類的手上時，卻忽略了那隻生物的恐怖；它，正期待世人助它逃出冰冷的世界而竊笑……。



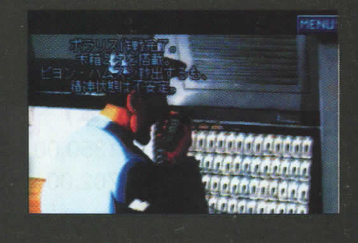
■主角：拉恩大尉。

……1937年1月，南極。

拉恩大尉在一艘英軍的潛艇－「H.M.S.維多利亞號」上，正為「北極星」作戰行動中，擔任潛艇的觀察員。當中的任務主要是接收從南極裡送來的兩個不明木箱，以及拯救一位挪威探險家；成功後，便返回艾杜華多(エドワード)基地報到。

潛艇被納粹德軍來一記突襲，結果船艙因船尾中正敵軍一枚魚雷而發生大火，加上潛艇受到破壞而失去動力，潛艇正漸漸沉進漆黑的南極海底，情況十分危急！

由於船艙溫度因大火而不斷升高，所以引致那兩個從南極送來的木箱出現溶化現象，當中的未知生物「PRISONER」亦因此而從冬眠中甦醒過來。正在視察船艙情況的艦長，就不幸地成為第一位的犧牲者。





此時，拉恩正在盡全力撲滅船艙大火，減低船艙的溫度，希望能抑制「PRISONER」的活動，之外就似乎毫計可施。(遊戲中，玩者需要在最短的時間內撲息大火，否則便會受到襲擊而GAME OVER。)



就在回程途中……？！

在「PRISONER」再度進襲前，拉恩便全力尋找船上的通訊設施，希望將事態告知拯救船隊，相討應變的對策。而且，那位挪威的探險家，因受傷關係而陷入昏迷狀態。故此，拉恩只有利用傷者短暫的清醒時間，來詢問那生物的情報。



■由於時間所限，最好是利用錄音機來幫助。

船艙內可以用來對抗的武器不多，只有幾個信號彈、一件救生衣和一把斧頭。究竟你能否幫助主角能否逃出生天？而那隻「PRISONER」似乎和一個秘密的宗教是有關連的，在那裡可會找到制止牠的方法嗎？





■逃離潛艇後，還有更可怕的旅程等著你呢！

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務




《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵
- 亞洲區（日本除外）：$38.40
- 其他國家（包括日本）：$48.20

平郵
- 中國、台灣、澳門：$11.70
- 亞洲區（日本除外）：$18.00
- 其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）
- 一年（25期）：$1835.00
- 半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）
- 一年（25期）：$2080.00
- 半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
- 一年（25期）：$1167.50
- 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
- 一年（25期）：$1325.00
- 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）
- 一年（25期）：$1350.00
- 半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：________

年齡：________

郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：________

本港聯絡人：________

聯絡人地址：________

聯絡人電話：________

支票號碼：________

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
- ☐ 一年（25期）：$1835.00
- ☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
- ☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
- ☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
- ☐ 一年（25期）：$1167.50
- ☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
- ☐ 一年（25期）：$1325.00
- ☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
- ☐ 一年（25期）：$1350.00
- ☐ 半年（13期）：$702.00





SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

SLG　製造商：ARTDINK　發售日：97年12月4日予定
售價：6800日圓　記憶：7-15 BLOCKS
MEM　PlayStation

路長一線牽　天涯若比鄰

今日世界，交通發達，人與人之間的距離漸漸拉近；而完善的交通網絡，已經成為一個大都市的必需條件。現在，玩者可以透過《A5》中，建立一個完全屬於自己交通網，令原本樸素的村落，變成擁有百萬人居住的現代化城市。

第一站：3D 建築物

在新一集的《A5》中，建築物的造型經過了大幅度的強化，而當中又有不同的形態來表示各種建築物的用途。另外，為了追求環境的真實性，遊戲當中的建築物會根據不同的時間，而有不同景觀設定。



■ 不同時間下所出現的變化。

■ 工業區。

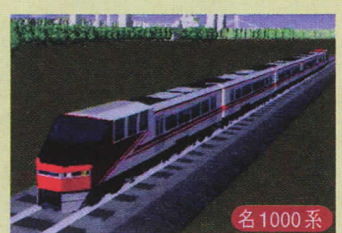
下一站：各式交通工具

遊戲當中玩者主要是以建立一個鐵路網為目標，而總共收錄的火車達到35種，每一間鐵路公司最多可以擁有20輛火車。在火車種類中，除了有最新式的電氣化列車外，還會有一些使用煤炭發動的古舊火車，玩者可以自由選擇。

除了有各式列車提供外，遊戲中還設有很多不同類型的交通工具，例如：巴士、單軌火車、輪船和直昇機等。玩者又可以自由選擇乘坐任何一種交通工具，來遊覽自己所建設的都市，令遊戲增添了不少趣味。



AR5



名1000系

下一站：都市創造

遊戲由於考慮到各玩者大都是使用一般的手制來操作，所以在新一集的《A5》中，畫面是經過重新設計，務求令玩者在操作更為方便。另外，遊戲亦對應了Sony最新型號的Analog手掣，相信玩起來會更感暢快。



■建設一個理想都市。

終站……

遊戲中，總共設定了18種地圖提供玩者選擇。當中各地區會根據所在的經緯度，而產生不同的氣候以及風土環境。此外，遊戲亦大量收錄了很多真實名勝的3D圖像，再加入了光源移動的概念，令名勝在不同的時間下，都充滿醉人的魅力。



■各地名勝，令你大開眼界！





虎！虎！虎！

SLG　MEM
製造商：NEXUS INTERACT
售價：6800日圓　記憶：9 BLOCKS
PlayStation

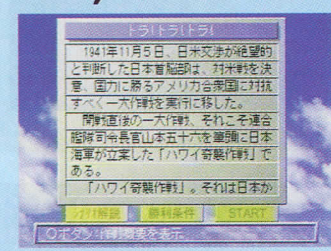
膽敢弄醒正在沉睡的獅子

1941年12月8日，日本連合海軍總司令山本五十六大將策劃在對美宣戰的一刻，向美太平洋艦隊來一次奇襲，地點為夏威夷的珍珠港，而行動將由南雲忠一中將負責率領。至於日軍所使用的作戰暗號，就是：「虎！虎！虎！」。

三大遊戲模式

Taining (トレーニング) －訓練模式

遊戲設定了16項任務予玩者選擇，當中分為三種難度。而最初的任務主要是教導玩者如何偵察、登陸、炮擊和空襲等戰術，之後便要應付各不同類型的大小戰役，令玩者掌握實戰的技巧。



Campaign (キャンペーン) －名戰役參與

玩者可以選擇代表美軍或日軍參戰，遊戲是以「偷襲珍珠港」為開始任務；玩者需要完成每個任務所定下的勝利條件，才可進入下一場戰役。此外，飛行隊的經驗值亦可保留到下一版，而且Ending亦會因各場戰果的不同而出現分歧。

Grand Campaign (グランドキャンペーン) －美日大戰略

同樣可以選擇美軍或日軍參戰，但作戰期限是由1941年12月7日到1945年12月25日，以占領敵軍所有基地及消滅敵軍艦隊為作戰目標。因此，玩者可以在此模式中重溫二次大戰，甚至可以將日本的命運改寫？！

作戰命令

1. 艦隊、基地命令

MOVE (移動)	艦隊	艦隊路線變更
AIRUNIT (飛行隊)	共通	飛行隊命令
FORMATION (編成)	艦隊	艦隊陣形變更
LANDING (上陸)	艦隊	登陸作戰命令
DATA (情報)	共通	基地、戰艦和飛機資料
MISSION (計劃書)	共通	委任電腦行動的作戰方案
PORT (設)	基地	對寄港中船艦進行修理及補給
ARMY (兵力)	基地	艦隊及基地的兵力分配

2. 飛行隊命令

SEARCH (偵察)：進行偵察任務 (只消耗偵察Point)。
WAIT (準備)：將戰機移往甲板備戰 (需要1小時)。
ATTACK (攻擊)：出擊 (所需時間會因距離而有別)。
PATROL (警戒)：為艦隊護航及保衛基地 (需要1小時)。
MORE (運用)：編成及武裝交換 (編成要1小時；武裝交換則需3小時)

作戰提示

1. 最初應接納副官的助言

由於玩者最初對遊戲的操作還未熟識，所以在行動上應多多留意副官所給予的助言。有時副官會為玩者提供一些攻擊目標的資料，以及提議玩者向某一目標進攻。若玩者能充分利用他的話，便可減少一些無謂的戰事以保留戰力。

2.「行動作戰期間」和移動速度的關係

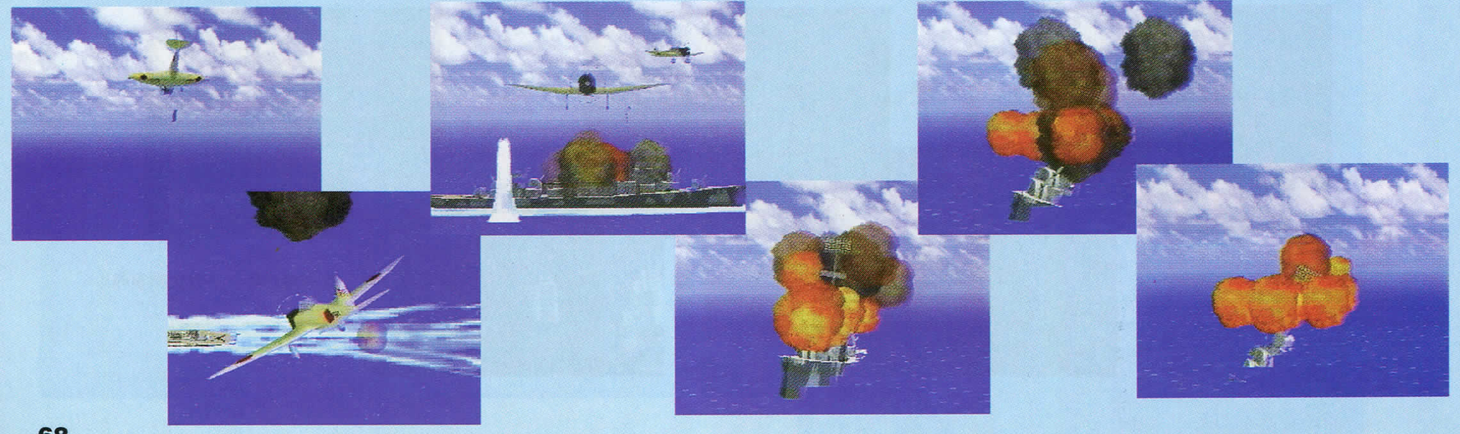
玩者進行遊戲時，必須留意各艦隊都會有一個「行動作戰期間」的顯示，當中主要表示艦隊可作戰的日數。惟玩者若改變艦隊的航行速度，會因燃料的消耗增加而令作戰日數減少，此時玩者應準備及考慮是否為艦隊進行補給。

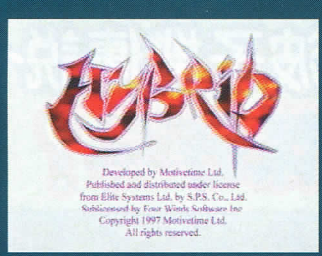
3. 避免夜間出擊

由於受到航天技術的限制，所以當時的偵察任務只能在日間進行。另外，因為夜間飛行的危險性頗高，故此若在夜間出擊的話，成效不大之餘更會出現很多飛機著陸失敗的個案。玩者應盡量使用在清晨出擊，傍晚時收隊的策略為佳。

4. 支援攻擊對登陸作戰十分重要

由於敵人在陣地設施上佔盡了地利優勢，所以玩者一開始便強行登陸的話，必定會遭受到頑強的抵抗。因此，玩者應首先利用戰機轟炸及戰艦炮擊，損耗敵人的防御能力，之後才一口氣來個全面進攻，這樣勝算便會大增。





HYBRID

STG 製造商：SPS 售價：5800日圓
MEM 記憶：1 BLOCK
PlayStation

操作方法

按鍵	功能
方向鍵上	前進（若按住不放便會奔走）
方向鍵下	後退
方向鍵左	左轉
方向鍵右	右轉
□鍵	按掣及開門
○鍵	跳躍
△鍵	武器轉換
X鍵	射擊
L1鍵	水平移動（左）
R1鍵	水平移動（右）
L2鍵	放置地雷
R2鍵＋方向鍵	仰望（上）／俯視（下）

勇闖黑暗秘密組織

喜愛玩Doom這一類3D射擊遊戲的朋友，現在又有新介紹了！這隻《HYBRID》的玩法和Doom雖然大同小異，不過較為特別的是遊戲提供了四位人物予玩者選擇，而武器裝備上又各有不同，是較為新穎的做法。

故事介紹

2012年，地球上出現一件與外星人有關的國際大陰謀；兩年之後，科技突然出現了驚人的發現，人類的細胞組織竟然成功地能夠與異形遺傳因子結合。一年之後，在這種科技之下所產生出的新人類「HYBRID」，導致美國政府崩潰。其後由「HYBRID」所引發的傳染病，令全球死亡人數高達數十億。2022年，一地球組織－「五者議會」成立了國際清淨同盟(IPL)，主張消滅所有「HYBRID」，因而獲得了大部民眾的支持。可惜，因它堅持「寧枉無縱」的清洗計劃，不斷濫殺無辜的民眾，引起了很多人的不滿及反抗，甚至懷疑其中的首腦是「HYBRID」一類。自此以後，便不斷有人因爭取自由而被殺，整個世界陷入了黑暗的時代；但反抗的人至今仍不斷出現，誓要揭開「五者議會」的真面目！

人物選擇

佐治・馬健 (ジョージ　マッケンジー)

適合最玩人士選擇的人物，因人物將會擁有最強勁的武器，而移動速度亦尚算不俗。故事講述人物所駕駛的戰機，因受不名電波影響而墜毀；隊友身亡之下，惟有向就近的基地求助，怎料……！



雅潔歌太娜 (アキコタイラー)

擁有強大超能力的少女，轉身速度高但武器較弱。故事講述人物在基地奪取了撒旦的秘密神器，正想逃走的時候，發現了異形的遺跡，於是就順道到那裡探險，卻遇上了一些意想不到的敵人。



■使用超能力會損耗能源的。

異形 (エイリアン)

生命力特強的人物，但彈藥填充時間較長及照準困難，好在人物的武器甚強，一擊就可以殺害一般的敵人。至於故事講述人物因發現了敵士兵的腳印，而追蹤到一處守衛森嚴的基地，便懷當中隱藏著一些不可告人的秘密。



■一炮便可擊潰敵人。

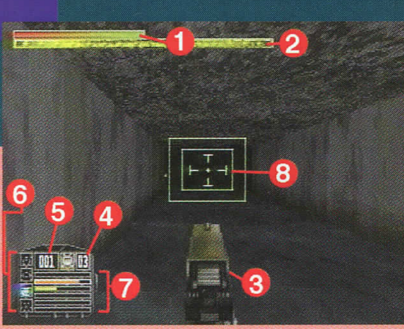
拜拉度艾沙・費特 (ブラッドチェサー　フィールド)

沒有特殊能力，而且武器攻擊力甚弱的人物。惟一可取之處就是武器連射速度高，直線移動非常之快。而人物因受到反抗政府的暴徒追襲，至人物身上的武器不多，只有「五十六著走為上著」了。



■攻擊力弱，值得挑戰的人物。

畫面一覽



1. 能源計
2. 保護罩剩餘計
3. 人物
4. 爆彈剩餘
5. 使用中武器彈藥剩餘
6. 門匙
7. 各武器及彈藥剩餘
8. 索敵系統



DRAGON BEAT～波子機傳説～

波子機究竟可以點樣好玩？

製造商：MAP JAPAN　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
PlayStation

波子機這玩意已經生存了好一些時間了，中間曾經有一段非常低沉的時期，不過近幾年又再次的重新被「重視」起來，所以在家庭遊戲機之中亦不難見到有這類的遊戲出現，而最新出現的便是這隻《DRAGON BEAT～波子機傳説～》了。

波子機來來去去又不是那個樣子？

對！波子機真是永遠也是這個樣子的，這是絕對不會錯的，就等於一般的遊戲機也只是在電視機中出現的遊戲一樣，不過，波子機和其他遊戲機一樣，可以在之中作出不同的設計，使它的可玩性有所不同。

在《DRAGON BEAT～波子機傳説～》之中，可以供玩者玩的波子機共有三台，分別是「CASTLE」、「OLD TOWN」和「LEGEND」，而這三台波子機亦不用像其他的同類遊戲，要順序的進行，玩者在《DRAGON BEAT～波子機傳説～》之中可以自由選擇進入哪一個版圖之中。



■「CASTLE」是典型的波子機。



■「OLD TOWN」的桌面是非常滑的。



■「LEGEND」則是比較新穎的。



■遊戲之會出現的其中一些CARD。

這遊戲的賣點是……？

大家在以前看到和玩到的波子機，大多也都是以未來又或者是其他已上映過的影片來作作背景，所以大家也會對那些遊戲枘似曾相識的感覺，不過，這次的《DRAGON BEAT～波子機傳説～》則是以「龍」作為遊戲背景，而如果各位是有玩「CARD GAME」的話，便會對遊戲之中出現的「CARD」感到非常面熟，而且在遊戲之中，波子所擊中的位置更會為玩者帶來一些想不到的敵人，除了有一般的「骷髏兵」之外，更有非常巨大的「龍」，要將這些敵人擊倒，便要依波子機之中給玩者的提示，將波子射進特定的位置之中，這樣做除了可以將敵人擊倒之外，可以得到很高的分數。

其實在遊戲之中的敵人是不會向玩者攻擊的，不過由於這些敵人是會阻礙玩者的視線，所以很多時玩者也會因為這些敵人而失去波子，這便是遊戲之中的難處和特色。而如果玩者是不想有這麼多東西阻礙着的話，便可以在OPTION之中將遊戲模式轉為SIMPLE而放棄DRAGON的模式，這樣，在遊戲之中便不會出現那些敵人，亦不會有那些CARD的出現，取而代之的只會有文字的表示而已。

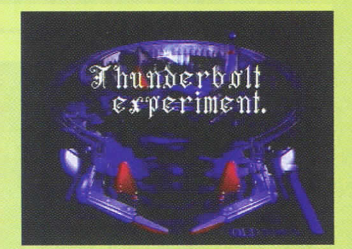


■敵人是有非常多種類的。





■這便是其中的一種龍（龍共有三種）。



■這便是趣味不足的SIMPLE模式。

除了以上的，還有……「矛招」？

如果玩者真的想成為遊戲之中的「英雄」，便要在遊戲之中得到很高的分數，不過，要得到合符標準的10位數字的分數是非常困難的，然而，如果玩者細心觀察的話，便會發現遊戲之中是有一個非常大的問題，那便是只要玩者不停的按動截波棒，便可以無限量、不停的得到分數，如果玩者利用其中一邊來截着波子，而另一邊不停的活動着，便可以得到無限的分數，看來要在遊戲之中成為一個英雄，也不是一件難事呢！



■這便是成為英雄的捷徑了。





WILD CHOPPERS

對於玩慣「飛機」遊戲的大家，一定會以爲飛機遊戲的操控其實非常簡單，之不過，當玩過N64的新遊戲《WILD CHOPPERS》之後，相信大家一定會對自己的能重新估計，唔信！睇吓會點！



點解架機好似唔係好好飛咁？

哈！其實呢啲只係大家嘅錯覺，因為係遊戲之中大家控制嘅係一架直升機，所以速度感一定比唔上戰鬥機咁快，而且因為速度不足，所以係轉向嘅時候亦唔會有戰鬥機咽種「滑行」嘅感覺。不過咁，係《WILD CHOPPERS》之中，大家可以好好咁享受一下直升機俾到大家嗰種「狙擊」敵人嘅快感，因為遊戲之中敵人的數目真係非常之多。





其實架機又真係幾難揸

相信大家起初一定會以為隻遊戲只係用中間支「棍仔」嚟控制，如果大家係咁唸嘅話就大錯特錯，事關呢隻遊戲係要用哂十字掣同中間支「棍仔」嚟控制嘅，前者是控制直升機嘅前進方向，而後者就係控制直升機嘅旋轉方向，各有用途，缺一不可。

不過講到操控，相信最令大家苦惱嘅一定係用火箭嘅方法，話就話係用L掣來發射，不過好多時都打唔中，點解？呢啲絕對唔係大家技術唔夠，而係遊戲有些少問題，不過大家係可以用自己嘅技術搭夠。方法係咁嘅：當大家LOCK敵人果陣，個十字會變成圓形，咁樣就可以發射，不過，敵人唔係會企係度任打嘅，所以一定要「輕輕地」咁移動中間的控制桿，咁樣做嘅目的係盡量追貼啲敵人，咁樣命中率就會高番好多，不過咁，呢種法亦有一個非常致命嘅弱點，就係因為要專注瞄準一部敵機，所以好易會俾其他敵人有機可乘，WELL！想殺多啲敵人又或係安全一啲，自己唸清楚啦！





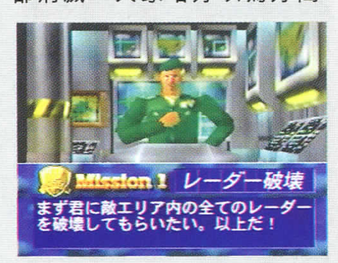




任務有「殺」有唔「殺」

係遊戲裏面有好多MISSION，大家一定要順序咁玩，所以任何任務家都有機會玩到，就好係MISSION ONE咁，大家係要將敵人嘅雷達全部消滅，大家唔好以為好簡單，其實絕唔係易事，因為係雷達附近都有最少一部坦克，呢啲坦克起碼要用兩支對地MISSLE先至可以消滅，再加上有其他直升機同埋戰機嘅攻擊，低飛係乎係比較安全嘅玩法；至於MISSION TWO係玩救人，大家除咗要「搵人救」之外，更加要先打爆阻礙直升機降點的圍欄，咁樣啲人就可以走得甩，如果唔係搵齊啲人都冇用。















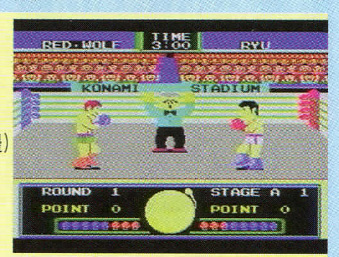
KONAMI ANTIQUES～MSX COLLECTION Vol.1

ETC　製造商：KONAMI　發售日：11月20日
價格：4800日圓
2P　PlayStation

往日經典，今日重現

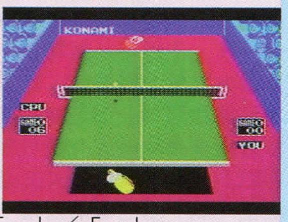
「MSX」的名字或許要「機齡」較大的讀者才有所認識，其實這是一款十多年前於日本推出小型家庭電腦，特點是鍵盤連磁碟機的一體化設計，非常受當時的用家歡迎。而大部份遊戲都有移植到任天堂上，所以都是大家熟悉的作品，現向各位介紹每款遊戲的操作方法。

Konami's Boxing



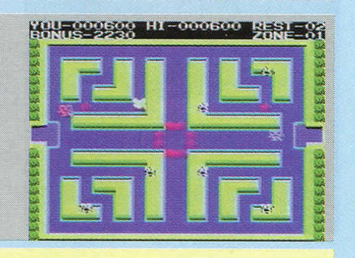
上段防禦	「↑」
下段防禦	「↓」
前進／後進	「←」／「→」(我方在右邊)
上勾拳	「×＋↑」
下拳	「×＋↓」
直拳	「×＋←」
躲避	「×＋→」

Konami's Pingpong



扣殺	「↑」
揪擊	「←」
削球	「→」
轉換反手	緊按「×」
開球方法	先按「↑」拋起球，之後在球下降時按「←」／「→」

Mopiranger



操作方法

攻擊	「×」
放棄（損失一個生命）	「△」

Hyper Sports 2

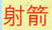






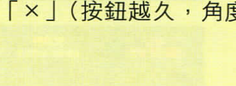
槍擊

左邊發射	按「←」瞄準，再按「×」
右邊發射	按「→」瞄準，再按「○」



射箭

決定風速	「×」／「○」／方向鈕
放箭	「×」（按鈕越久，角度越大）



舉重

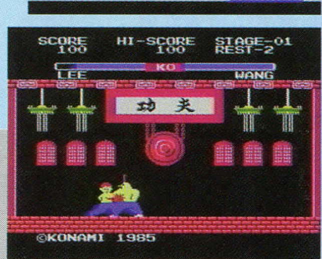
決定重量級數	「×」／「○」／方向鈕
舉重方法	先按「→」／「○」，舉至閃動時連按「×」

Antarctic Adventure



移動	「←」／「→」
加速	「↑」
減速	「↓」
跳躍／爬回地面	「×」／「○」

Yie Ar Kung-Fu



原地跳躍	「↑」
上段踢	「↖」／「↗」
前進後退	「←」／「→」
下段踢	「↙」／「↘」
蹲下	「↓」
左右跳躍	「×＋↑」
飛腿	跳躍中按「×」
掃堂腿	「×＋↓」
正拳	「×」

Road Fighter



操作方法

移動	「←」／「→」
加速	緊按「×」

Sky Jaguar



操作方法

移動	方向鈕
發射	「×」

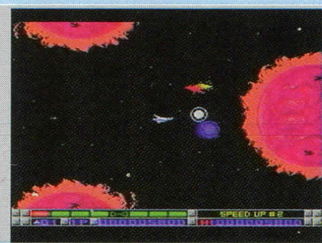
Gradius



操作方法

發射／決定	「×」
Power up／續關	「○」

Ambition of Gofer



操作方法

發射／決定	「×」
Power up／續關	「○」



貞本義行 YOSHIYUKI SADAMOTO ILLUSTRATIONS

不要以為係EVA又出新作

ETC 製造商：GAINAX 發售日期：發售中
售價：4800日圓
SEGA SATURN

各位知不知道貞本義行是何許人也？不知道也不打緊，相信有心看本文的人仕必定會知道「新世紀EVANGELION」又或「冒險少女娜汀亞」，而有關的插畫都由貞本義行一手包辦。這片光碟畫集就會帶領閣下進入貞本義行的世界。

畫集的標題畫面已經有很重的EVA味道，不過作為某位插畫師的畫集，又豈會只收錄一套作品的插畫。這片光碟畫集就收錄了NEON GENSIS EVANGELION、ROYAL SPACE FORCE、THE SECRET OF BLUE WATER、RUNAL SAGA、R20、OLYMPIA、URU以及其他作品。當中尤以「新世紀EVANGELION」、「冒險少女娜汀亞」和「王立宇宙軍」為貞本義行的代表作，而其中包括的作品有部分是以往從未發表過的，更顯出此畫集的價值。若果想了解貞本義行這個人，這光碟也沒有令大家失望，因為開場前會有一段他的簡短履歷，而且也有他被訪的電影片段。



■有前後頁、SILDE SHOW和MOVIE的功能


■SIZE當然可以改變啦，原畫大小都有記錄

■MAIN MENU目錄

■SILDE SHOW時的解像度，插畫會逐張播出


■電影片段小視窗可隨意移動

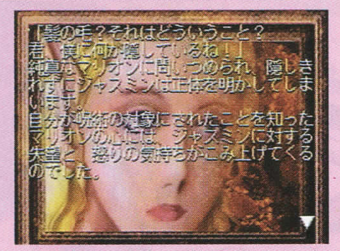

■連人物設定圖都有

心理遊戲 3
THE PSYCHOLOGICAL GAME 3

ETC 製造商：VISIT 發售日期：發售中
售價：5800日元 容量：——
PlayStation



© 1997 VISIT



原來《心理遊戲 3》不單只測心理這樣簡單，首先在此簡單介紹每個模式的內容。FANTASY STORIES：每個幻想故事都有選擇分岐，憑此可以為玩者做性格的分析和診斷。PRO FILING：憑殺人案中的証供和現場觀察去判斷犯人的性格，以此為玩者做心理分析。PICTURES：每幅畫都有一條心理測驗題。母音別姓名判斷：輸入玩者的名字去判斷玩者的性格和運勢。塔羅牌的神秘：純粹用塔羅牌去占卜玩者各方面的運勢。此外更附有30種迷你遊戲，即使不玩心理測驗也可以試試。





在現世盡處高唱愛歌的少女
YU-NO

MEM 製造商：ELF 價格：7800日圓（連滑鼠版9800日圓）
容量：CD-ROM（3枚組） 預定發售日：12月4日
AVG

SEGA SATURN

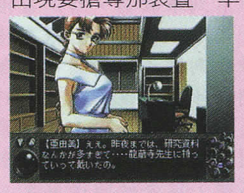
' ELF

ELF去年末在PC98上推出了一個構想非當創新的AVG《YU-NO》，遊戲最獨特之處是以故事的支節來構成一個虛擬的迷宮。現在，這個遊戲就被移植到SATURN上。

《YU-NO》的故事是講述父親剛在兩個月前場山泥事故中死去的有馬卓也突然收到應該已死去的父親的郵包，裏面是一個稱為「REFLECTOR DIVIDE（反應裝置）的古怪東西，卓也根據信中的指示來到一個叫三角山的地方，卻遇上一個神秘的全裸少女，加上卓也父親的好友龍藏寺出現要搶奪那裝置，卓也因而掉入了「並列世界」之中……

由於故事分支成了迷宮的要素，遊戲中就有一個名為A.D.M.S.（阿當）的系統來記錄卓馬所走過的分支，另外，「REFLECTOR DIVIDE」有八顆稱為寶玉的配件，它們可以讓卓也在並列世界之間移動，第一粒寶玉就是在故事開始時不閱讀並列世界的論文而得到的。

正如ELF過往的AVG一樣，《YU-NO》同樣備有多個結局，而且因為並列世界的分歧眾多關係，達成各結局的條件也頗為複雜，你有信心玩齊所有結局嗎？









Sentimental Graffiti センチメンタルグラフティ

美少女寫真館

© NEC INTER CHANNEL／AMRCUS／CYBELLE／STUDIO COMIX
插圖：甲斐智久

第十一章 杉原真奈美

令人懷念的事與物——後山上一片森林

身高：158CM
三圍：78、56、81CM
出生日：3月12日
星座：雙魚座
血型：A型
現居地：香川縣高松市
就讀學校：縣立白井坂高校
所屬學部：植物研究會（但很少出席）
特別特技：看穿人家內心的想法、跟動物作心靈溝通
擅長科目：化學、植物學
兼職：沒有
喜歡的事物：寧靜的河邊、小鳥、詩集
討厭的事物：噪吵
形象顏色：白色
興趣：讀詩集、觀鳥、在山林間漫步





性格特徵

弱質纖纖，為人不太活躍。父親是縣中的富豪，家裏有母親和一位姊姊，可以說是大家閨秀。由於不擅長跟別人交談，所以總給人很寂寞的印象。對於在大都市生活她不太喜歡，但總能在當中找到寧靜空間讓自己過很舒服一點。運動完全不擅長而成績很優異，但可能由於自幼多病的關係，不太喜歡上課。真奈美有很強的感受性，擅於察覺人家的想法，可以說是讀心術吧？



邂逅經過

在中學三年的春天，你受老師委派拿通告給經常因病缺席的真奈美。你見真奈美其實感到很寂寞，所以常借故去找她閒談。日子久了，真奈美也很期待你每天到來。她更帶你到她最愛到的後山森林遊玩。一次，你們在林中發現一隻受傷的小鳥，你鼓勵真奈美去照顧牠。到小鳥復原之日，真奈美明白到即使自己不能飛上天空，也可以幫助別人高飛，這令她回復勇氣。





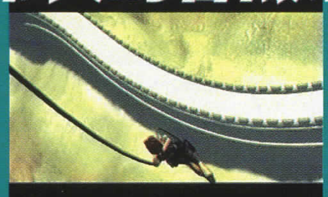
盜墓者 TOMB RAIDER 2

TEXT BY：小健健

ACT
製造商：Victor Interactive software Inc.
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK
MEM
PlayStation

彈跳力超越常人的冒險家回來了！她就是莉娜！





在11月18日，美版遊戲《TOMB RAIDER 2》終於推出了，而在上一期的《遊戲誌》中我們也為大家作了一個深入淺出的介紹。然而來到今期，筆者就會為大家奉上頭三版的攻略及地圖，WELL，希望這些東西對大家玩此遊戲有點幫助。好了，閒話少說，現在就一起跟莉娜周遊列國的去冒險吧！！

跟上集之分別之是—

雖說是續集，但若果沒有新加的元素的話，可會令遊戲的吸引度大減啊。那麼，《TOMB RAIDER 2》有甚麼《TOMB RAIDER》中沒有的東西呢？現在就讓筆者為大家講解一下吧。

遊戲中可以使用交通工具

基本上在上一集中，莉娜最主要的都是靠她那雙腿去冒險的。不過在《TOMB RAIDER 2》中就不同了，莉娜可以駕駛不同種類的交通工具，例如快艇啦，令玩者玩起上來更覺多姿多采。



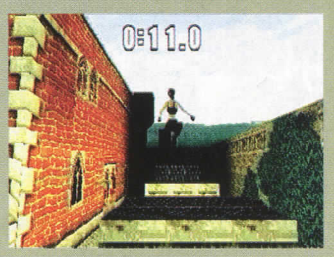
莉娜身體機能大躍進？！

不錯！在上一集中的莉娜，玩者可以在她跳躍時按×鍵，令她能用手爪着懸崖邊，繼而再按↑的爬上去。但今集就不同了，莉娜除了可以爪懸崖邊外，更可以爬梯、爬繩網等等，令她的靈活程度大大程加。其實除了梯、繩網之外，在冒險旅程中更會出現一種俗稱「神仙索」的繩索，只要莉娜捉實它就可以一直滑向下方，真是既方便又有型。





莉娜之家擴建了？！



大家也許還記得在上一集中有一個遊戲模式名為「LARA'S HOME」的吧？在這個遊戲模式中玩者可自由地在莉娜的家中四處逛，然而此模式來到今集仍然健在。而且明顯地莉娜之家的面積比上集大了很多，玩者除了可在屋內四處走外，在屋外更有一些障礙物，一來可以讓玩者熟習一下今集莉娜的操控，更可以作時間賽，看看自己需多少時間才能走畢全程，可謂一舉兩得哩。而且在這所大屋內還有很多秘密的地方等着大家去發掘的，（例如在花園內的大迷宮、還有浴室旁那要用鎖匙開的房間）真是淨玩莉娜之家已可花你大半天的時間。



隨時SAVE有可能！

這可說是給玩者極方便的一個系統，就是無論莉娜在何時何地，玩者也可以將進度SAVE。唔，玩者可以在過一些難度較高的地方之時侯先SAVE，那麼就算失敗了，也不用由頭再來過啊。不過每張SAVE卡只可容納一個《TOMB RAIDER 2》的SAVE，若果玩者再SAVE的話，就一定會將舊的蓋過。

第一版：THE GREAT WALL

這一版曾經在《TOMB RAIDER 2》的體驗版中出現過，也許有好一些玩者已將此版玩得滾爛熟了。不過玩者要注意的是，體驗版中有些東西是跟最後的版本有些出入的。WELL，還是讓筆者為大家介紹一下此版吧。

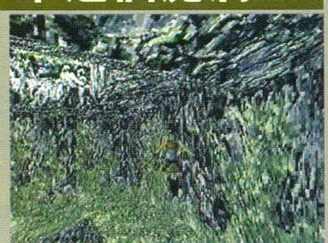
冒險的第一站原來是個虎洞！

莉娜從直昇機中降落，來到萬里長城旁的一個小山洞處。入到去後，發現在這個小山洞中有隻老虎在跑來跑去，為了生命安全，可先按△鍵拔槍，之後再按×鍵掃射之，直至把對方打死為止，由於今集的莉娜仍懂自動瞄準的，所以要幹掉牠實不難。把牠打死後，就可以跳入水池中，之後



再在水中靠懸崖邊向上一跳，就可攀上懸崖上。上了懸崖後，跟着再跑到懸崖的盡頭，有否看見在對面有一條石柱呢？跳過去啦。不過由於這裏的距離不是太遠，故只要用普通跳躍已經可以了。（即是按了口鍵後，待莉娜把身子蹲下，才按↑）若果跳得太遠反而踏不到石柱。之後玩者再向右轉大約90度，就會見到另一個石階，而玩者亦需跳過去的。跳了過去後，再沿着這條





懸崖邊一直向前走，就會發現前面的路突然高了上來，不要緊，按×鍵爬上去吧。爬了上去後，來一個180度的U TURN，就會發現在遠遠的前方又有一個平台，不過今次莉娜就要用DASH JAMP（↑↑口）才可跳過對面了。跳了過去後，再利用你左面的石塊向上爬。（不過若果在這裏向右跳的話，就可得到一貓型道具）爬了上去後，就不難發現在山坡上有一個好像是被人工開鑿的山洞，而且入面是一間房間似的。此時莉娜就要用



DASH JAMP再加搖爬（跳躍中按×鍵）才可跳到對面。若果這次跳躍失敗，就會滑到谷底，再由頭再跳過。WELL，不要氣餒，屢敗屢試吧。然而只要玩者可以跳到對面，再向上一攀，就可以入到這個神秘的山洞中。



原來外面就是萬里長城的其中一段，與此同時，有三隻禿鷹從天而降的向你襲擊。故此當莉娜一跑出來，就要立即拔槍及向天開槍，務求要以最快速度把牠們打死。當過獵人之後，莉娜繼續向前行。然而在前方的萬里長城卻出現了一個大缺口，作為冒險家的你沒有理由不滑下去瞧瞧吧。像在水上樂園玩滑水梯般的溜到下去，又「噗通」一聲的掉到谷底的小湖中。在湖底的秘道內，莉娜發現了一條鎖匙，玩者可以按×鍵將這條鎖匙拾起。



（WELL，我都知在水中拾東西是比較吃力的，但別無他法啊）把鎖匙拾了後就可返回湖面。不過在湖邊卻有一隻老虎在守候着，若果上岸跟牠硬碰始終較吃虧。所以玩者可以一上岸立即向牠掃射，牠跑過來嗎？就跳回水中，如此類推的直至把牠打死。唔，用此戰術無疑是比較安全的哩。打死了老虎後，就可用爬過前面的小山丘返回萬里長城。

回到萬里長城後，就可用剛才拾回來的鎖匙來開在前面的門。不過門打開後玩者不要心急的跑入去，因為這房間內會有很多細小的昆蟲襲擊你。所以玩者可以在門外向入面掃射一番，待再沒有發出昆蟲的「吱吱」叫聲後，才跑進去吧。然而在裏面就有一條柱及一條樓梯。我們先用樓梯的跑上去，去到最高時，再向對面的小閣樓掃射，目的就要將閣樓上的小昆蟲射死。跟着莉娜就可以跑回落地面，再爬上那條柱上，繼而可以去到小閣樓。而在這裏就有另一條鎖匙，當莉娜將它取下後就可返回地面。在大柱的右邊不是有條小通道嗎？進去後再用剛才拾回來開門，如是者就可以進入另一個房間。

在這房間敵人就沒有了，鹹魚倒有一條。（鹹魚者，死屍也）而且在它身上還有一個急救藥箱及子彈可讓你取走。





不過在前面的出口處卻有一塊大石在阻路，怎辦呢？只要用莉娜那天賦的怪力將此石拉出或推歪，（×+↓或×+↑），通道即會出現。

通過了這房間後，莉娜就

不可思議！一個充滿機關的萬里長城！

入了這個山洞後，只要莉娜往右邊的角落處站立，就會「噗通」一聲的掉到下層的水池中。然而在這個房間內，唯一的通道卻被鎖了，怎辦呢？其實在此房間中是有一個手掣的，玩者要利用在門口旁的樓梯用DASH JAMP加搖爬跳過去方可跳到手掣處。把手掣拉下後，大門就會打開，而莉娜亦可跑出去了。



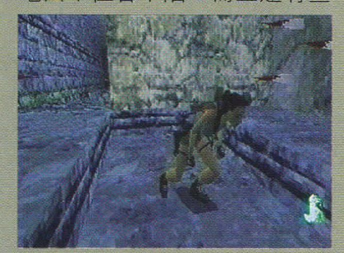


會滑進一個四邊都有箭槽的水池。由於有水的阻力，故此想避這些箭都幾困難，只有硬吃的份兒。若果想將損傷減到最少，玩者可一邊靠牆的一邊不停地向前推進。

離開這個水池後，體力大約只餘下四份之三吧？此時玩者應一直向前走，因為這裏的地下是會下陷的。然而跑到了盡頭，就要立即向右轉，再跑，因為在左方是會有兩大塊巨石滾下來！（好一個《奪寶奇兵》的舊橋）然而在被巨石「追殺」時應靠左行，因為前面的出口是靠左的。然而穿過這個靠左的出口，才發現地面原來是一些尖刺，那唯有一個大跳的跳過去。不過在這一跳後，莉娜卻會掉進一個地洞中。然而一掉進地洞後，就要立即作左側跳，再把地上的子彈拾起，之後再立即前跳，攀着前面的出口之邊沿。然而在攀着邊沿時，玩者應盡量靠右，因為右的刀牆是會較遲迫過來的。而且以上的動作一定要快，不然就很容易被夾死。



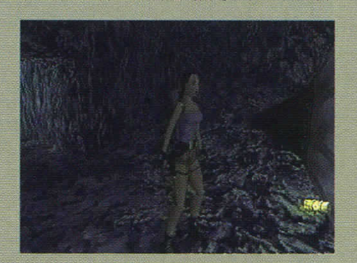
然而在前面的大直路中，地面不但會下陷，而且還有些



刀片在左右揮。唔，邊跑邊跳的避開它們吧。然而來到這裏的盡頭，兩邊亦是會有刀牆夾過來，而且中間還有一個古怪的貓型道具。只要玩者一直跑到去貓型道具前才停下，再立即把它拾起，再向前跑，就可安全地將這道具據為己有。

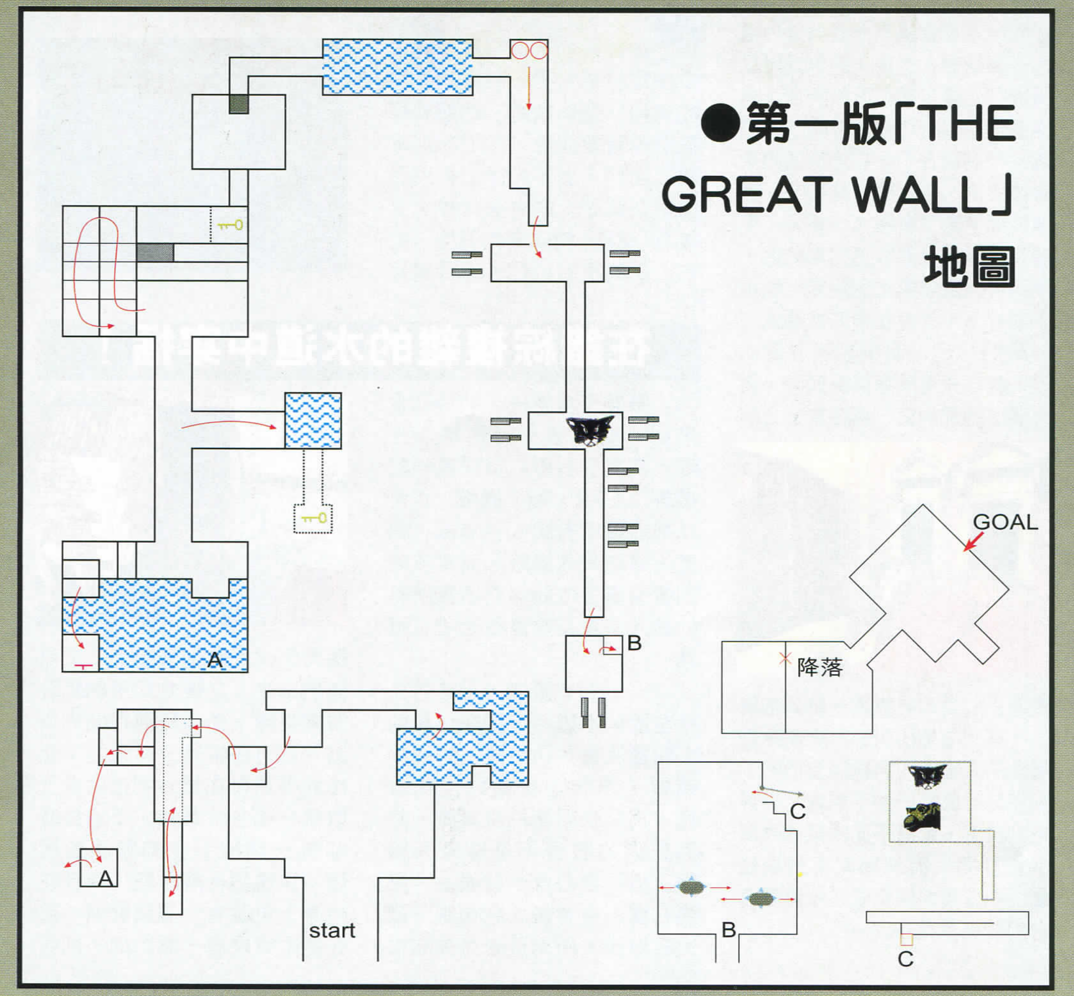
取過貓型道具後，一行向前走皆有刀牆向你夾過來，所以不要停啊，要不斷的向前跑。然而去到這通道的盡頭，莉娜再滑進下一層的密室。而在這秘密中又有一刀牆迫過來，而莉娜就要利用房間角落一塊會下陷的地板來逃生。如是者，莉娜就會跌到落這個迷宮中最深的一部份了。

在這裏，莉娜會遇上兩個不停左右擺的巨輪，而且在巨輪前更有一個急救藥箱。玩者



可以按實R2的、逐步逐步的行前去藥箱前，那麼就可以既拾到急救藥箱，又不會被巨輪所傷了。

經過了巨輪後，莉娜就會見到一條「神仙索」，不過玩者卻不要心急的跑前去使用，因為有很多蜘蛛會乘你捉着「神仙索」的時候蜂擁而至。故此玩者可在未去到「神仙索」前就開槍，把一部份蜘蛛射死。之後再跑到「神仙索」前，將餘下的蜘蛛也引出，再射殺之。確保所有蜘蛛也給幹掉後，才去使用「神仙索」。不過用「神仙索」也有一定的技術，為免「無辜辜」的掉落山崖跌死，玩者可要按實R2來行近「神仙索」，（因為按着R2鍵來行的話莉娜就一定不會踏空或失足）之後再按實×鍵來使用「神仙索」。不過只要莉娜在「神仙索」附近向下爬，就可去到這懸崖的一條窄縫處，在這裏不但會拾到一個照明彈，更可爬低的去到谷底，打倒兩隻恐龍及取得一個貓型道具、手槍子彈及急救藥箱。









利用「神仙索」來到了對面，然而一着陸就有兩隻老虎來招呼你，開槍把牠們轟死吧。之後玩者就可通過右方的山洞再一直向行走，過版去也。

第二版：VENICE

英國女冒險家橫衝直撞威尼斯？

經過電腦的指引，莉娜下一個冒險地方就是了意大利的威尼斯。起初莉娜是在一條窄巷中「降落」的，當莉娜一走出這條巷，就會遇上一隻狗及在



露台上的狙擊手，玩者大可用普通的「豆槍」把這兩隻東西幹掉。而這裏的左邊又有另一條窄巷的，而莉娜就會跟一個大肥佬在這裏「窄路相逢」。玩者可以一面後跳、一面開槍的把他轟死。而莉娜更可在他的屍首中取得一個急救藥箱。而在前面不單只有個小碼頭，而且



還有一座小屋。而玩者就可在小屋的地面取得一盒照明彈，而且旁邊還有一個按鈕啊，按下它吧。如是者莉娜就可以用旁邊的爬梯爬上這小屋的天台。

但在天台上甚麼也沒有啊，只見一個可打破的窗。莉娜穿過這個窗，就入到室內。而在這裏的對面就可見到剛才被你打死在的露台上的狙擊手。莉娜可利用旁邊的帳篷跳到去那個露台處，在那個狙擊手的身上取得一條鎖匙。取過



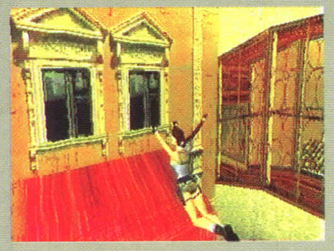
它後，就可以返回你上來的那間小屋的天台，再「噗通」的跳進前面的小河中。

橫過了小河，我們來到在對面的船倉處。在船倉中莉娜把在這裏的按鈕按下，船倉的門打開了，而且旁邊有個匙孔，用一用剛才拾回來的鎖匙



吧，那麼建築物上的門就會打開，而莉娜亦可游回對岸。

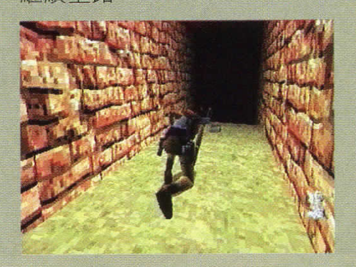
不過在此時，對岸卻不知在哪裏跑出一個槍手來，由於莉娜不可能在水上用武器的，故快快上岸把這傢伙了結吧！而這東西死掉時卻會留下一盒自動手槍的子彈給你。之後，莉娜就可以再次爬上這三層小屋的天台，再通過窗去到剛才被你打開了的門處。不過玩者小心在這房間內是有頭犬的，用豆槍打死牠吧。而這房間中除了有傻犬一隻外，更有及一扇窗一條駁過對岸的橋。莉娜可先跑過橋去到對岸，並把手掣拉下，那麼在左方遙遠處有一扇門打了。而現在玩者要做的，就是先用橋返回房間中，再打破這房間的窗、再踏着窗台的



跳過去對面的帳篷處。跳到帳篷上，再向左轉90度，就會見到另外兩個帳篷，再跳過它們吧，那麼就可來到一個手掣前，只要把它拉下，那麼下面水渠的大閘就會打開，而莉娜就可跑到船倉，把這裏的快艇偷了，再駕着它的駛進水渠中。

恐怖！既黑又髒又多老鼠的水渠！

在水渠內燈光可不是太充足，故此照明彈可大派用場了。而在水渠入口的右邊，是有條小路可讓莉娜落路再走上去的，而在小路內就有照明彈一盒及貓型道具一隻。取過後，就可返回快艇處繼續上路。而在前面不遠的地方是有一條小瀑布的，連人帶船的滑下去吧。經過了瀑布後，只要莉娜跳進水中，就會發現在這裏的池底又有一個貓型道具，把它取走後就可返回快艇上，繼續上路。



這部份的水渠特點是有很多柱在阻路。唔，莉娜應靠左的來到一個碼頭處。然而莉娜在泊船時要注意，該泊在那水閘之後啊。上了岸後，先用豆槍把在碼頭上的老鼠幹掉。之後再「順便」的向窗內開槍，把在入面的槍手打死，而且還可以在他身上取得一盒自動手槍子彈哩。之後，莉娜就可把這房間中的手掣拉下，令水閘中的水位上升。不過玩者可不要心急的離開，因為在這房間的另一端是有一盒散彈槍的子彈啊。之後莉娜就可以離開房間，再潛水的游過水閘。此時玩者就會發現那艘快艇在此，而且在這裏的水底更有一個手掣，只要莉娜潛水的把它拉動，那麼水渠出口的大閘就會打開。而玩者亦可離開這個水渠地帶。





在錯綜複雜的水道中穿插！

離開了水渠後，莉娜就會來到一個水道交錯的地方。唔，其實玩者可以很快速的把這裏CLEAR，繼而過版；也可以把這裏所有敵人也消滅，取盡所有道具才過版。而本攻略則會引導各位如何將這裏所有的敵人消滅及盡量取走所有道具。

一來到此區域，玩者可先往左面的水道，把泊在這裏的小船撞沉後，再可跳上旁邊的碼頭，再爬上在碼頭上的木箱，再跳往對面的帳篷處。然而在你的右邊不是有條天橋嗎？但不要心急的跳過去，因為在橋上會有個大肥佬跟一頭犬在散步。所以玩者可先在帳



篷用側跳的跳到天橋上，又引他們出來，之後立即用側跳跳回帳篷處。然而只要把他們引出，就可在帳篷上射殺之。之後莉娜更可在那大肥佬的身上取得一個急救藥箱。不過這時卻有一個槍手在莉娜面前出現，快快把他解決吧，而且在他身上更藏有一條鎖匙啊。而在他附近是有一扇門的，莉娜

就可用剛才拾回來的鎖匙來打開它。入到去這房間中，莉娜利用地板的洞跌到落下層，就可把這裏的按鈕按下，那麼其中一道水閘就會升起。把水閘升起後，由剛才的洞返回上一層，不過一上上層就會有個槍手向你襲擊，還是用散彈槍將他盡早解決為妙。而他亦會留下一盒自動手槍子彈給你的。之後莉娜就可回到快艇處繼續向前駛。

只要莉娜一直向前駛，就會見到在碼頭前面，而且還有另一艘快艇。莉娜可先跑上對岸的碼頭上把那個槍手打死，取得自動手槍子彈。之後再返回快艇處，再一直向前駛，但記緊要中



途跳船。那麼快艇就會把河床下的水雷引爆，而莉娜就可以用另一艘快艇繼續冒險。

莉娜駕着這架快艇，再次回到水渠出口前，而今次就是要選行右路了。在右路的盡頭有一個左轉的彎，而且在這彎角內的碼頭上又有一名槍手，

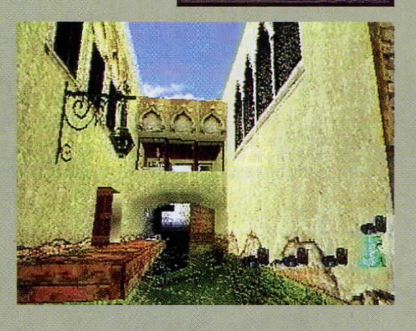


爬上去把他解決吧。那麼就可以在其身上取得急救藥箱及散彈槍子彈。然而在這裏亦有很多分枝路，我們還是直去吧。直行去到盡頭再右轉，就會發現有很多小船泊在一個碼頭前。然而只要莉娜一上這碼頭，入面就會有個大肥佬跑出來，把他解決後再朝着房入面開槍，把老鼠們打死，之後就可以進去把入面的手掣拉下，那麼對面的小屋的門就會打開。而莉娜亦可乘快艇利用附近的狹窄小水道去到這間小屋處。

然而只要莉娜一跑進這間小屋，那麼大門就會立即關上。不過在這裏卻可拾到一條鎖匙。之後莉娜就可以利用這裏的梯爬上上一層。而在上一層中是有大肥佬及狗一頭，筆者建議還是使用散彈槍盡快將其解決。之後莉娜就可拉動房的手掣，回到去水道上。不過卻要小心此時在碼頭上出現的槍手啊。

還記得在水雷陣附近是有一個碼頭的嗎？用剛才拾回來的鎖匙把碼頭上的門打開，從門後就會跑出一個槍手來，把他解決後就可進去把這裏的按鈕按下，那麼餘下的水閘也會被升起。

現在餘下要做的，就是駕着快艇去到地圖最下方的那個



地方，（即是那個有高台的船倉）把這裏的槍手擊斃，再按下在這裏的按鈕。跟着莉娜就可以駕着快艇，像占士邦電影般用高台飛出船倉、再炒上另一個高台衝過小屋（不過在這小屋內其實是有貓型道具及大量自動手槍子彈，玩者可以徒步跑上去取之），再經過那兩扇升起了的水閘，再立即右轉，經過水雷陣，就可以過版去也。不過玩者要注意的是，在莉娜用船倉的高台飛出去的時侯就會觸動機關，令過版的大閘會在14下鐘聲後閉上。所以玩者一定要在這時限內去到終點處。

●第二版：「VENICE」地圖

往水渠

離開水渠

往水渠

START

離開水渠

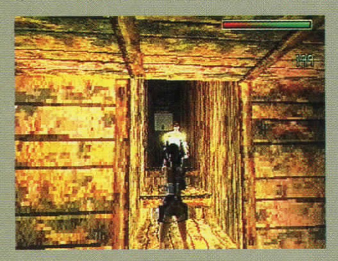
GOAL

第三版：BARTOLI'S HIDEOUT

在博物館中的槍戰！

來到第三版，遊戲的版圖不但大得可怕，而且還有很多強敵在等着你，所以可說是比頭兩版難玩好幾倍。

莉娜乘着快艇來到博物館前的碼頭處。上了碼頭後將這裏的老鼠打死。之後再跑前去那駁着碼頭的樓梯，把這裏的老鼠也打死，再把前來的大肥佬打死，那麼就可以把他身上的急救藥箱取走，再繼續向前行的話，就可以把這裏的按鈕按下，就可令博物館的大門打

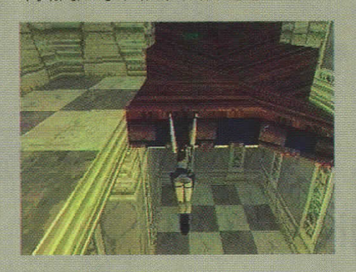




開，而且內裏還會有個大肥佬跑出來，只要把他打死，就可取從他身上取得一個急救藥箱。

入到去博物館，先把在地下及二樓的槍手擊斃，之後再跑往大門口左前方的地方，這裏就有一些巨型持刀的兵士公仔，莉娜要跟着節奏的來避開它們的攻擊。經過這些公仔後，莉娜就會見到一個手掣，只要把它拉下，那麼屋外的門就會打開，而莉娜就可以經過那些公仔回到大廳。不過在這條走廊的旁邊有一些玻璃窗啊，穿過它再擊斃入面的兩條狗，就可以在這裏拾到一個急救藥箱、照明彈及子彈。

在大廳的中央不是有一個古古怪怪的三角型嗎？只要莉娜一爬上去就會立即滑下來。其實在她滑下來的時間再按口鍵及×鍵的話，就可以攀住前面的橫樑，繼而爬上去二樓。上到二樓後，再向左行，就會發現有塊巨石在阻路，用莉娜的神力將它推前吧！之後二樓就會出現一個缺口，而莉娜就可從這個缺口跳到對岸。而在這邊的二樓上，除了有槍手的鹹魚及他留下來的子彈外，這裏的牆是可以攀爬的，如是者莉娜就可以爬出露台處。



嘩！空中飛人的身手！

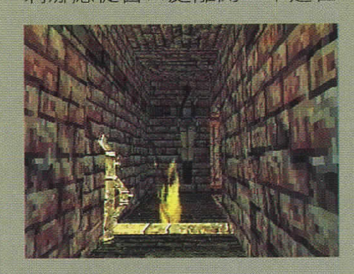
來到露台，在對面露台又有另一個槍手，擊斃他之後，就可經過露台的缺口跳到對面的帳篷處。不過在這個帳篷上莉娜是不能站立的，她會滑到帳篷的邊沿，此時玩者應按×鍵攀着帳篷邊，再向左移。去到末端時，再向上爬，在她滑下時再向後跳即可跳到後面的露台上。在露台上再向左轉90度，見到另一塊平台，跳過去吧。再在這平台跳往另一個帳篷上，而在這裏莉娜是不會滑下來的，再在這裏跳往對面的大屋中即可。

回到大屋中，把前來的兩頭犬及一個槍手打死，再跑上



去這裏的二樓。再轉入二樓的房間，其實在這房間中是有一個手掣的，只要把它拉下，那麼通往露台的門就會打開，而內裏則有一個已死的槍手及貓型道具。

去過露台後，莉娜返回二樓的大廳中。而在這大廳中則有一扇打不開的門及窗一個，莉娜應從窗口處離開，不過在



露台上卻有一個槍手向你襲擊。莉娜經過了露台，去到另一間房間，不過當她一進入去時，就會被數名大漢夾攻。把他們解決後，看看四周環境，不是有個火爐似的東西嗎？呵呵，又是莉娜發揮神力的時候了，將火爐入面的牆向裏面推吧！那麼就會發現一條秘道在此。莉娜沿着這條路行，把路上的老鼠打死，在末端就會發現一道「滑梯」，但由於「滑梯」旁有很多刀片，故不要滑下去，還是直接跳落下面的水池較為安全。落到水池後，用潛水的方式避過在上面的火堆陷阱。而莉娜上了水後，就可來到這博物館的另一個大廳。

用水晶燈作踏腳石？！

大廳的門一打開，就會有槍手向你射過來，莉娜可先在門後先把敵人解決後才跳進去。入到大廳，發現在大廳的中央有兩座古怪的三角形，而頭上又有三盞水晶燈。唔，莉娜先爬上三角形上，再爬上最近地面的水晶燈。爬上了後，





再用DASH JAMP的跳到中央的水晶燈。之後再向右轉90度，不是有一個平台、而平台上有一個手掣嗎？又用DASH JAMP的跳過去，繼而把手掣拉下吧。之後對面的一幅名畫就會打開，而內裏是有一條鎖匙的，不過莉娜暫時未能取走哩。之後莉娜就可跳回中央的水晶燈處，之後再向右轉90度，就會發現另一盞比這盞更高的水晶燈，莉娜要跳上去，之後再爬上那類似閣樓的地方。而在這閣樓上又是有很多老鼠的，把他們消滅後，就可從閣樓處跳上前面的橫樑上，再用橫樑作踏腳石的跳到對面的閣樓上。在這個閣樓上，會有一個大隻佬爬過來的向你襲擊。把他解決之後，就可爬到最高層的，把那裏的手掣拉下，那麼水晶燈的高低位置就會有所改變，最高的現在就變為最低，而最高的就會變成最低。

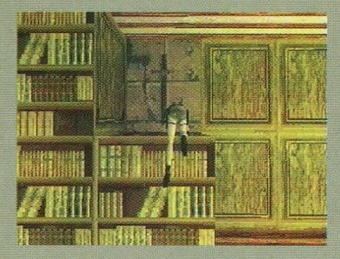
把水晶燈的高度改變後，就可爬落去這裏下面的水晶燈，再到去最遠、也是最低的水晶燈處。在這裏再向左轉90度，再跳過對面，就可以取得鎖匙了。取得鎖匙後，又跳回最低的水晶燈處，再跳去最高的水晶燈上，再向右望，就會



發現有一個窗台在此，跳過去吧。如是者就可把窗台上的手掣拉下，繼而再打破窗門的跳出去外面。經過了在外面的石壆，就會見到一個直通下面的洞，只要莉娜一躍而下的就可以去到地下水道。游過地下水道後，就會見到一扇很大的門，用剛才在畫框中拾回來的鎖匙就可把它打開，原來這裏是一間很大的圖書館來的。不過在這條水道的水底是有一個手掣的，只要把它拉下，水閘就會打開，而莉娜就可以游到這水道的最深處，最得一個貓型道具。

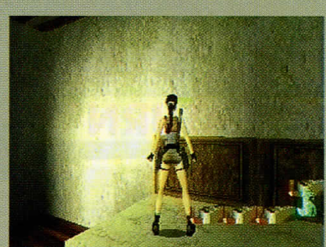
書架＝攀登架？

在這扇大門後有三扇大門，而且只有一扇是打開着的，就進去這間房啦。在這房間中只有大大小小的書櫃，然而莉娜可以利用書櫃爬上去上面的，不過在上面也有老鼠的啊。除此之外，也有手掣一個，只要把它拉下，另一扇大門就會打開，而且還會溜個槍手出來。莉娜用書櫃落回地面，把那個溜出來的槍手打死，就可跑進那剛被你打開的房間。



然而在這房間，又是一個又一個的書櫃。而莉娜今次就要攀過書櫃去到這裏上面的窗，把它打破後再衝出去，此時莉娜就會向下滑，而玩者就要在她滑下去的時侯按□鍵的跳到對面之窄露台處。在窄露台上，再跳回對面的瓦片簷篷。再在這簷篷跳過前面的磚牆，又「噗通」一聲的掉進水道中。然而在這水道旁是有一所小屋的，而且內裏還有一個槍手啊。把他了結後，就可在小屋內取得一條爆破用的鎖匙。另外玩者亦可上到這小屋的屋頂，跑過屋頂的跳到水道的末端，取得一支UZIS槍。取過鎖匙後，就可經過磚牆中的門返回圖書館那邊，不玩者小心只要門一開就會有個槍手向你襲擊。把他擊斃後就可返回圖書館的中央大廳。

三扇門已給你開了二扇，餘下的一扇在門的旁邊是有一個手掣的，只要把它拉下門即會打開。一入到去，在左邊即有兩名槍手向你襲擊，故在入房前要先拔槍。把他們解決後跑出花園，而在花園又有一扇門，經過它又會來到另一條水道。跳了落水道後就向左游，在圍牆上有個類似引爆器的東西。只要把剛才拾回來的鎖匙插進去，那麼對面的圍牆就會被彈到稀巴爛，與此同時上面



露台就會有個槍手向你襲擊，擊斃他後就可跳回水中，游到剛才被炸爛的地方。（不過在未引爆之前，莉娜可以沿着有引爆器的圍牆上繼續向前行，再爬上磚牆上、沿着磁磚牆頂去到將會被爆爛的建築物中，拾得一貓型道具及大量散彈槍子彈。）

來到這所被炸爛的建築物中，只要莉娜在這頹垣敗瓦中不停的向上爬，就會去到屋頂。而在屋頂上是有一條又黑又斜的滑梯的，只要莉娜一直滑下去，即可過版去。

● 第三版：「BARTOLI'S HIDEOUT」地圖

START A B C D E F G H I J K GOAL



RPG | MEM

製造商：ATLUS　　售價：6800日圓
發售日：97年11月13日　　容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN

DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

闊別整年・女神降臨・經典再現 極限完全攻略PART II

撰文：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
資料：都係真・惡魔召喚師 福田FUKUDA

遊戲攻略以外的小小玩意

各位大家好，在正式進入今期的攻略內文前，不如先由我介紹一下映畫館內各種新奇有趣的玩意吧（我的衣著是否很像雪人Jack'O Frost呢？）。這裏除了有收藏着許多極為像真之圖畫的VR美術館、令賓客有如置身於植物館一樣的VR公園和非常恐怖無不吃驚的VR鬼屋外，還有歡迎各來賓隨時參與的迷你問答遊戲與及適合情侶一起玩的相性診斷。雖然遊戲的確很好玩，可是當沉醉在精彩緊湊的劇情下輕量舒緩對身心亦有一定的好處啊！



迷你問答遊戲

這個設計得相當像迷宮的迷你問答遊戲，採取了和日本電視台一般問答遊戲相同的是非題規則，當玩者向前移動開門後就會被發問問題，如果認為該説話是「對」便可從右邊○之分支路走，相反若認為「錯」則可從左面的×行，答對的話就能順利通過到下一關去，否則便會墮進陷阱當輸掉論。雖然玩者只需連續答中5題就算勝出，不過無論怎樣也是沒會有任何獎品的。

相性診斷

這個相性診斷遊戲觀感上與剛才提及的問答遊戲有點相似，同樣是要在連結起來的迷宮內移動答問題，就着問題不同的選項組合來作相性診斷。玩法方面，玩者首先要輸入自己的性別，因為男性與女性在問題選項上是有點不同的，接着便要回答數條心理測驗問題，到最後電腦便會將各個答案歸納起來，以決定適合玩者的理想伴侶類型，當然這只是開玩笑而矣，別太認真的啊。









武器防具發售表（截至LV.33）

武器

類別	名稱	售價	攻擊力	命中率	效果	性別
劍	バグ・ナク	4480	22	10	前１體＆兩側	女
劍	ニンジャソード	4480	28	58	前１體	——
劍	スピンウィール	5200	28	2	１列由左起／後列可用	女
劍	フィランギ	6800	31	68	前１體貫通	男
劍	イール・スキナー	6800	28	24	前１體／令敵人感電	女
劍	ジャイロウィール	9980	30	34	１列由左起／後列可用	女
劍	グラディウス	9800	46	30	前１體	男
鎗	AKS74	5980	34	12	１體／後列可用（單20）	——
鎗	アルクスー96	8800	28	52	前１列／後列可用（單30）	男
鎗	モーゼル SR93	12800	42	22	１體／後列可用（單20）	男
鎗	サイドバイサイド	14800	40	8	前１體＆兩側／後列可用（散５）	——
子彈	麻醉彈	90	8	4	單發鎗子彈	——
子彈	バイカーシェル	100	8	14	散彈鎗子彈	——
子彈	ラッキーシェル	100	10	10	散彈鎗子彈	——
子彈	シャークキラー	120	10	14	單發鎗子彈	——
子彈	麻醉彈 20	1600	8	4	單發鎗子彈	——
子彈	バイカーシェル 20	1800	8	14	散彈鎗子彈	——
子彈	ラッキーシェル 20	1800	10	10	散彈鎗子彈	——
子彈	シャークキラー 20	2100	10	14	單發鎗子彈	——

防具

類別	名稱	售價	防禦力	回避率	效果	性別
頭部	バレル・ヘルム	3980	20	12	正常耐性／速－４	男
頭部	SGE 防護マスク	5500	14	14	神經無效、魔力弱	——
身體	ブリガンダイン	5980	32	11	正常耐性	男
身體	熱光學迷彩服	7450	26	24	正常耐性	——
身體	步人甲	7600	42	19	電擊無效、衝擊弱／需要耐 15 以上	——
手部	Gーラダーズ	3480	1	15	呪殺無效／力－２、魔＋３	女
手部	カイザーリング	4980	15	12	正常耐性／力＋１	男
手部	ガードエンジェル	4980	16	18	正常耐性	——
足部	獸皮のすね当て	3980	12	24	正常耐性	——
足部	ヘシアンブーツ	5980	14	28	正常耐性	男

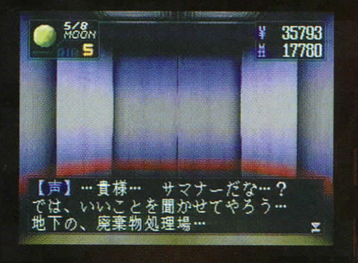
註：在鎗械一欄，（單 10）指的是單發鎗子彈專用，最多可裝 10 發

道具功能價格表（截至LV.33）

類別	名稱	售價	效果
道具	見晴らしの玉	980	直至新月前可顯示周圍地圖／新月時不可使用
道具	見晴らしの玉 10	6000	見晴らしの玉的 10 個裝
道具	退魔の水	480	抑制較自己弱之惡魔出現／月齡１周內有效
道具	テトラジャの石	280	令破魔與呪殺攻擊無效化／１次攻擊內有效
道具	集魔の水	580	敵人遭遇率上升／月齡１周內有效
道具	火炎ビン	80	對１體作火炎攻擊／後列可用
道具	火炎ビン 10	680	火炎ビン的 10 個裝
道具	ナパーム彈	240	對１列作火炎攻擊／後列可用
道具	液化チッ素ボンベ	380	對１列作冰結攻擊／後列可用
道具	せがき米	150	對前１體作破魔攻擊／後列可用
藥物	傷藥	80	我方１體 40 HP 回復
藥物	傷藥 10	680	傷藥的 10 個裝
藥物	ディスポイズン	150	我方１體毒（POISON）狀態回復
藥物	地返しの玉	480	我方１體復活
藥物	ディストーン	980	我方１體石化（STONE）狀態回復
藥物	ディスチャーム	240	我方１體魅惑（CHARM）狀態回復
藥物	ディスパライズ	120	我方１體麻痺（PALYSE）狀態回復
藥物	メ・パトラの石	380	我方全體取回正氣（SLEEP，HIGH 狀態回復）
藥物	反魂香	980	我方１體最大 HP 狀態復活
酒類	純米からじし	380	仲魔性格變為獰猛（短時間）
酒類	純米秘藏まさむね	1200	仲魔性格變為獰猛（長時間）
酒類	本釀造まんさく	500	仲魔性格變為狡猾（短時間）
酒類	本釀造百六十二代	1480	仲魔性格變為狡猾（長時間）
酒類	吟釀ゆめざくら	580	仲魔性格變為友愛（短時間）
酒類	珍味のおつまみ	400	提升仲魔忠誠度的贈答品（小幅度）
酒類	珍味のおつまみ 10	1800	珍味のおつまみ的 10 個裝
酒類	酒德神のおちょこ	1980	提升仲魔忠誠度的贈答品（中等幅度）

HACKING 7>>>決戰天海空港

出發往天海空港之前，可先到芝濱CORE添置新款武器防具和在業魔殿進行仲魔合體，臨行前如查看電子郵箱會發現妹妹友子寄來E-Mail說現於VR美術館遊覽着。當到達天海空港後，查問主角身份的人告知由於這次行動連費尼根都有份參與，因此必定不會失敗。在1F與2F主角聽到有人聲懇求地到廢棄物處理場去替他取回某件東西，結果在處理場深處發現一個色士風模樣的COMP，憑它內部之パワー・メモリー主角的GUMP可攜帶12頭仲魔，同時亦自動增加了數隻新仲魔；至於另一邊的地下火車站[地下シャトル乗場]現在則沒有火車服務。





天海空港地圖

B1F　1F　2F　3F

可取得寶箱　**1000 MAG、反魂香、チャクラポット、400 MAG 、 800 MAG 、見晴らしの玉**

圖示

圖示
出入口
升降機
終端機
回復點
寶箱
特殊事件

當離開廢棄物處理場時，主角二人突然聽到廣播，內容是費尼根現於管制室進行作戰計劃，叫所有人等馬上撤離該區避難，麗美莎頓時嚷着快往那裏去。到達管制室後二人發現ウィンペ已被費尼根所收拾，這時麗美莎質問他那惡魔到底和魅幻社團有何關係，他答道主角既非自己人但卻知道組織的事因此要死，不過自覺尊貴的他用不着親手應付小孩，於是召來4隻惡魔襲擊他們。敵人實力只屬一般，但由於後方的懂得全體回復，最好先解決中央那頭令它強制移向前排。戰勝後二人眼前出現了來自葛葉組織名為助六[スケロク]的男子，他問貌似召喚師的主角是魅幻社團或是葛葉組織的人，阿瞳有點猶疑，接着他拿出麗鈴舫的照片問有否見過她，不知主角於VISION QUEST碰過她的麗美莎答否，最後他悄然離去，就在這時首領來電說有合約的事叫他馬上回去，二人於是返回巢穴。





HACKING 8>>>被攝取魂魄的友子

折返老巢後，首領和LUNCH將事情如盤托出，原來在芝濱區東北面名為EL-115的會所，實際上是一間由2名絕不比ALGON社社長門倉差的盜網者經營的店鋪，首領叫主角到那兒一趟，而LUNCH亦會一同前往。就在EL-115門前眾人遇到LUNCH的父親，只見LUNCH頓時面色變掉以差劣的態度和老爸對話，可看出二人關係之惡劣，而在店內可購入GUMP專用的新款軟件。離店時LUNCH說自己先行回去，這時剛巧電話響起，原來是母親告知妹妹友子出了事，在電腦面前張開眼睛和嘴巴毫無知覺，叫主角馬上回家看看；回去前途經巢穴首領說有E-Mail送來，說畢他便離開出外調查，郵件的內容說PARADIGM X內的惡魔貿易系統經已完成，可憑密碼「TNXDVL」到寵物店去進行交易。主角回家後母親極為慌張，當他入房時發現友子呆坐在電腦前失去知覺，與他進入VISION QUEST那時相似，而電腦上顯示着VR美術館即表示她是在那兒出事的，阿瞳於是求麗美莎帶主角走入PARADIGM X裏去。







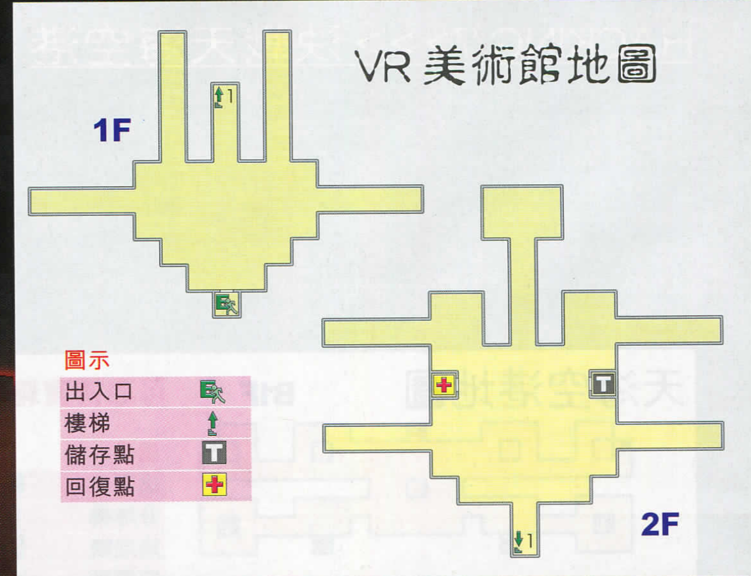


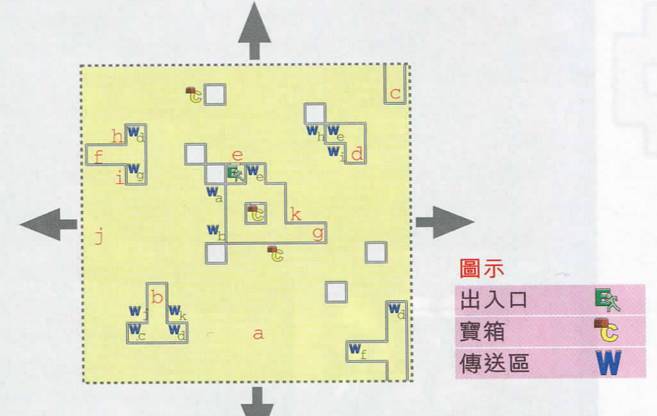
HACKING 9>>> 硬闖 VR 美術館

到了美術館麗美莎發現訪客們不是被畫內景象迷惑了，便是驚惶失措的樣子。在2F有人告知一名女孩走進海豚圖畫裏，而在右邊的儲存點有一把聲音說希望主角能夠幫忙，於是將他的記憶停留在此電異空間內。在北面主角找到那幅叫「水中海豚」的圖畫，雖聽到友子的聲音但無論怎樣也走不出這循環地形，就在離開房間出去時魔術師JUGGLER[ジャグラー]出現，說若要救回她就必需先取得3枚棋子，進入「窗邊的棋盤」[窓辺のチェス]那幅畫盡頭的棋盤房間擺出將軍（即決勝步）才可。









怪異地帶

JUGGLER曾說過他擁有1枚棋子，其餘2枚則分別藏在另外2幅圖畫裏，主角和麗美莎於是先進入2F左下方名為「怪異地帶」[ストレンジエリア]的圖畫內。在畫裏主角碰到貌似保齡球的可愛生物，其特別之處是總會把說話倒轉來說的，而當走了一會後麗美莎發覺這迷宮是上下左右連結起來的，所以根本沒有盡頭。開啟外側的寶箱後，只要聽從那生物的提示或依照地圖的指示來行，就能順利經傳送點到達中央的房間去，開啟寶箱取得第1枚棋子「車」[ルークのコマ]。





幽瀧

在幽瀧內分別住了4名老者，分別名叫若子、右刺、泉紅和脇黃，拜訪過他們後便可到北面的寶物庫去，可是發現房外卻寫着「帶有『開門之書』的人方可進入」，唯有再去找老頭們問過究竟，不過他們卻無論怎樣也不肯承認自己有開門之書，只是不斷推說在其他人身上。脇黃說開門之書是在若子那處，他自己沒有；若子說開門之書是在右刺那裏，他自己沒有；右刺說他自己及泉紅皆沒有開門之書；而泉紅則說自己和脇黃並沒有開門之書。離開老者的房間後，顯得不耐煩的麗美莎說他們既然互相推卸責任，那麼應該是其中一人擁有開門之書的，即是說他們當中有一個人在說謊。

幽瀧地圖

可取得寶箱

靈波の小太刀、ナイトのコマ・ディスポイズン

圖示

出入口

寶箱

特別事件

說謊者／持書者	脇黃	若子	右刺	泉紅
脇黃	×	×	○×	×
若子	×	○	×	×
右刺	×	○×	○	×
泉紅	×	○×	○×	×



假如只有其中一人說謊，根據4人的證供可歸納出左表的結果，顯示若脇黃、右刺或泉紅說謊便會出現矛盾，這樣就能肯定持書者便是若子了，只要再找他說「根本就在你處！」[持ってるのはあなただ！]便可，最後主角以開門之書開啟寶物庫取得第2枚棋子「馬」[ナイトのコマ]。

窗邊的棋盤

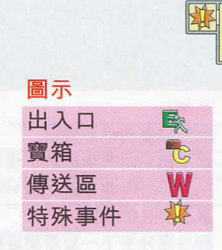


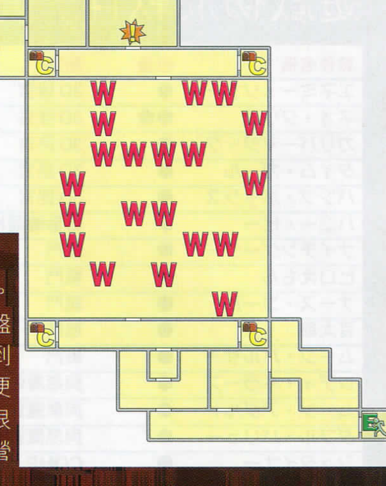
當取得2枚棋子後，主角和麗美莎便到2F右下方由棋子和棋盤所組成的迷宮「窗邊的棋盤」去，在這裏有不少實力高強的惡魔如天使等，應先找它們加入成為仲魔。取得寶箱後會找到一間門前寫着「進入國王之道」的房間，裏面藏有不少能將二人送回房外的傳送點，請根據地圖的指示來行動；記着離開這兒後一定要取得兩側房間內的寶箱，同時先召喚懂得魔法攻擊的仲魔。繼續向前行主角終於碰到那個JUGGLER，當回答他「想取得棋子」後他便會叫來2頭物理防禦很強的惡魔幫手，雖然只需念攻擊魔法便可解決它們，但JUGGLER懂得以特技封住我方的魔法，若然就需要使用剛才取得的ディクローズの石來破解，最後取得第3枚棋子「象」[ビショップのコマ]。接着便前往迷宮左上方的棋盤房間，分別把車、馬和象放到棋盤上擺出將軍棋局，這樣便能破解水中海豚迷宮內的無限循環，這樣主角便出發前往營救親妹。

窗邊的棋盤地圖

可取得寶箱

ディクローズの**石**、ディクローズの**石**、チャクラポット、**反魂香**







水中海豚

在前往「水中海豚」圖畫的途中，有學生告知海豚是一種相當聰明的生物，往往會哄騙他人以掩飾自己的弱點。接着二人走入圖畫裏，發現果然能夠通過無限循環的迷路，而在盡頭則看見友子正與一條頭頂有光環的海豚スナッピー遊玩着，麗美莎說那海豚和REDMAN不同是企圖將友子之靈魂囚禁起來，無論阿瞳怎樣說被迷惑的友子也不肯跟他們離開，為了拯救她難免要進行戰鬥。敵人除了物理防禦強外亦懂得吸收魔法，此外有時更會進行二回攻擊，另外它亦很眩耀能吸收魔法，在苦戰下忽然回想起那學生的說話——既然海豚是極聰明的生物，那又為何常說能吸收魔法？難道它是在說謊？這時主角便全力以魔法攻擊之，不一會果然能把它消滅，最終能把友子救回。

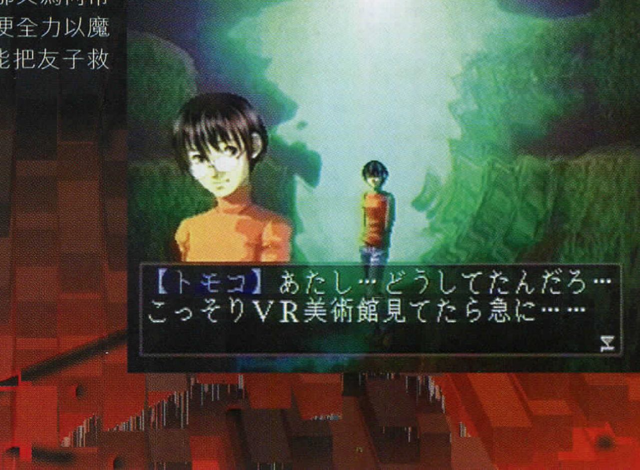


水中海豚地圖

圖示

出入口

*註：此迷宮是上下無限循環的



當解決了VR美術館的事情後，跳回真實世界的主角從E-Mail得知EL-115那處有新款軟件發售，這時可先去購入它們來使用，此外在業魔殿假如和VICTOR談話就可打聽到一些適合中級玩家需要的合體情報。另一方面，由現在起芝濱灣召喚師訓練場SEA ARK的3F經已開放，可到那裏去搜集惡魔以合體成為較強勁的仲魔與及提升等級，有一定實力後便可回家探望妹妹。





攻略補充資料附錄
SUPPLEMENTARY DATABASE

遊戲初期軟件一覽表

軟件名稱	容量	類別	功用	售價
エネミー・ソナー	●	3D迷宮	顯示惡魔出現率圖表	——
ネオ・クリア	●●	3D迷宮	經常顯示附有指標的小型地圖	——
ガリバーマジック	●	3D迷宮	主角步行時會自動回復HP	480
タイム・ガール	●	3D迷宮	顯示現在的時間	480
パンプ・ボックス	●	3D迷宮	顯示提升至下一級所需經驗值	720
ハニー・ビー	●	自動繪製地圖	能夠顯示迷宮全部層數	——
ナイチンゲーラー	●	戰鬥	使用拳頭時自動解除AUTO功能	720
ヒロえもん	●	戰鬥	戰鬥結束時道具拾取確率增加	480
ナース・コール	●	戰鬥	戰鬥中被召喚的仲魔會自動回復HP	480
百太郎	●	戰鬥	防止被敵人偷襲（BACK ATTACK）	720
ムーン・パルサー	●	戰鬥	我方隊員狀態表會顯示月齡的影響	720
レディ・キラーズ	●	與惡魔會話	加強對女性惡魔的交涉能力	480
ムーン・アダルト	●	與惡魔會話	加強滿月時的會話交涉能力	——
ダブル・バリュー	●	與惡魔會話	MAG的效果倍增	720
シュタイナー	●	COMP合體	可進行精靈、御魂和造魔的合體	720
ダ・ヴィンチ	●	COMP合體	可檢查能夠進行合體的結果	——
アルバート	●	COMP合體	令一般的惡魔合體安定起來	480
バックアッパー	●●	目錄畫面	可隨時隨地儲存進度	——

GUMP用軟件大剖析

和以往各集《女神轉生》有點不同，今次用來召喚惡魔的手鎗型電腦GUMP除了擁有惡魔分析與及地圖繪製等基本功能外，還破天荒地可以進行惡魔合體和安裝各種不同性質有利於冒險的軟件。在遊戲初期主角拾到GUMP時已能在終端機或可選擇儲存的地方，重新選擇所需要安裝在GUMP內的軟件，而在遊戲進行時有部份軟件是可經由事件取得，另外當和EL-115簽訂合約後有些軟件是可直接購買的，最後一種取得軟件途徑則是要在寵物店以惡魔來交換的。開始時在在GUMP內的記憶體總容量是5格，玩者需要視乎需要來決定所安裝的軟件，附表是目前可取得軟件的佔用記憶體與及功能。





操作指令介紹

（1）目錄畫面指令

在平時的2D地圖畫面或3D迷宮裏，只要按C就會顯示有關隊伍當時狀態的簡易狀態表，若再按C則會進入目錄畫面以選擇像使用道具、改變裝備或召喚仲魔等指令。

ITEM——使用、丟棄或觀察現時所持有的道具，除了回復道具外還能選用如見晴之玉等補助道具，另外可將寶石等惡魔喜歡的物品以GIFT贈送給它們提升其忠誠度。

MAGIC——由麗美莎或目前在隊的仲魔念讀魔法，MP不足或現時無法發動的魔法（如攻擊魔法）是以灰色顯示的，留意未經召喚出來的仲魔是無法命它們施放魔法的；順帶一提，每種道具及魔法均有其識別類型的標記。

COMP——以GUMP來召喚惡魔的指令，除可叫它們返回鎗內或永遠離開之外，更能進行惡魔分析、自動繪畫地圖和GUMP惡魔合體。

MOVE——調動角色與仲魔的位置，留意任何人或仲魔是無法在前面無人擋着的情況下站在後排的，雖然後排成員的劍攻擊力會減半，但卻能增加防禦力及回避大部份物理攻擊。

EQUIP——改變角色現時所使用的裝備，基本上裝備是分為劍、鎗、子彈、頭盔、護甲、護手和鞋共7種，玩者若選「最強裝備」則會由電腦自行決定攻擊防禦力最高的配搭。

STATUS——觀看當時角色或仲魔的各項能力，除HP、經驗值和攻擊力等數值外還有影響角色極深的基礎能力分佈，至於仲魔則更有忠誠度、強弱點和使用魔法特技等。

CONFIG——改變遊戲訊息速度、特殊功能按鈕、音效與及顯示戰鬥效果等設定。

QUIT——把現時的遊戲進度中斷並儲存起來，到下次繼續遊戲時便讀回此進度，但卻會自動洗掉此檔案，不過只要裝上軟件バックアッパー則會把QUIT變為SAVE，可隨時隨地儲存遊戲。

（2）戰鬥畫面指令

和前作《惡魔召喚師》一樣，戰鬥中玩者所使用的指令可分為戰鬥指令與及角色／仲魔指令，前者主要是攻擊敵人以外的選項像惡魔會話、惡魔分析和自動戰鬥等，至於後者則是用來消滅敵人的項目。



i. 戰鬥指令

FIGHT——直接和敵人進行戰鬥。

TALK——和敵方惡魔交談，留意只能拉攏名稱視窗右上角有笑面標記的惡魔成為仲魔。

COMP——使用電腦來觀察敵方惡魔能力和改變戰鬥的各項設定，如是敵人是頭目級角色則無法進行分析。

ESCAPE——逃離戰場回避戰鬥，但並非一定能夠成功。

AUTO——進行自動戰鬥，SWD/GO是人類角色以SWORD而仲魔們以GO來戰鬥，至於REPEAT則是重覆上回合戰鬥時的指令。

ii. 角色／仲魔指令

GO——任由仲魔以其意志來進行戰鬥。

SWORD／ATTACK——直接攻擊對付敵人，若攻擊範圍無法接觸到敵方則無法進行。

MAGIC——使用各種魔法來進行攻擊或回復，如MP不足或無法發動的魔法則以灰色來表示。

EXTRA——使用仲魔專有的特殊攻擊，如HP／MP不足或無法發動的特殊攻擊則以灰色來表示。

GUARD——令該角色／仲魔防禦起來，使敵方攻擊所造成的傷害減半。

GUN——利用鎗械來對付敵人，若鎗內彈藥用盡則需要用一回合來作補充。

RETURN——令仲魔脫離隊伍返回GUMP內。

SUMMON——召喚GUMP內的仲魔到隊伍去，注意若隊中現時的屬性是不允許這仲魔加入，那就無法召喚該仲魔到隊中。

ITEM——使用道具來作回復、攻擊或改變仲魔性格等。

MOVE——改變隊中2名同伴的位置。

角色／仲魔異常狀態一覽表

一直以來在《女神轉生》系列中較需要留意的系統設定，就是角色與仲魔的異常狀態了，因為在戰鬥中敵我雙方交戰時的勝敗關鍵，往往就是短時間內同伴們快速陷入異常狀態內，因此有必要熟讀記清楚各種異常狀態的特徵和影響。在以下各種表示異常狀態的圖例裏，左圖是敵方至於右圖則是我方。





瀕死 DYING

人類角色將近死亡的表現，如果主角瀕死的話則會當作GAME OVER。

死亡 DEAD

進入死亡的狀態，除復活外對他做甚麼也不會起作用。

喪屍 UNDEAD

在這喪屍狀態下無論被甚麼擊中都是不會減去HP的，但在回復過來後是會自動返回COMP變成DEAD狀態的。




石化 STONE

被石化的同伴是無法動彈的，假如主角被石化便會馬上GAME OVER。

目標 MARK

變成被圍捕的獵物一樣，在這狀態下的角色是會被敵人集中攻擊的。





魅惑 CHARM

角色被敵人迷惑，會無差別地攻擊自己的同伴。



爆彈 BOMB

變成爆彈一樣的狀態，假如受到火炎系的攻擊則會馬上爆炸，波及周圍的同伴。

痲痺 PALYZE

變成痲痺的狀態而無法動彈，一段時間內會自動回復。




中毒 POISON

被毒素影響的同伴其攻擊力會減低一點，另外在移動時會受到傷害。



睡眠 SLEEP

進入睡眠狀態的同伴是無法動彈的，不過只要被攻擊就會馬上醒覺過來。



冰結 FREEZE

角色被冰封起來無法動彈。



感電 SHOCK

角色變成觸電狀態無法動彈。




高揚 HIGH

角色變得興奮起來，無視玩者所下的指令來行動。

角色／仲魔能力值解說

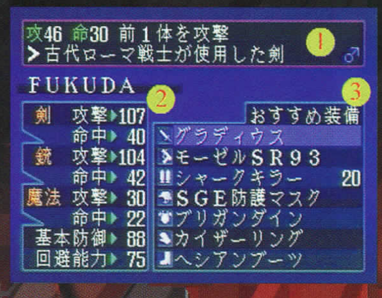
(1) 這個視窗除寫有角色名稱、異常狀態、HP值、MP值、等級、經驗值和到下一級所需的經驗值外，如果是仲魔則還有召喚後所需要消耗的MAG與及仲魔性格。
(2) 這裏所列出的分別是角色／仲魔的物理攻擊力、物理攻擊命中率、鎗攻擊力、鎗攻擊命中率、魔法攻擊力、魔法攻擊命中率、基本防禦力和回避能力
(3) 這裏所顯示的數字是代表該角色／仲魔的各項基本能力值。

力——角色／仲魔的力量強度，直接影響物理攻擊力。
知——角色／仲魔的知性力，直接影響魔法防禦力。
魔——角色／仲魔的魔法力，直接影響魔法攻擊力。
耐——角色／仲魔的耐久力，直接影響物理防禦力。
速——角色／仲魔的速度，直接影響戰鬥時的攻擊順序。
運——角色／仲魔的運氣指標，影響着各種各樣的能力。



角色裝備武具解說

(1) 這個視窗除列出現時游標所指着武具的攻擊力、命中率、防禦力、回避率、效果和使用性別外，還有關於這裝備的簡略描述。



(2) 這裏所列出的是角色在套用這裝備下的物理攻擊力、物理攻擊命中率、鎗攻擊力、鎗攻擊命中率、魔法攻擊力、魔法攻擊命中率、基本防禦力和回避能力
(3) 這裏所顯示的是目前角色所裝備的武具和防具，如選擇「おすすめ裝備」則會由電腦自行選擇最高攻擊防禦力的裝備配搭。

劍——可選擇裝備刀、劍、棍、弓箭與飛標等武器，除要考慮攻擊範圍外還有武器的命中率和可裝備性別等因素。
鎗——鎗械主要可分為單發鎗及散彈鎗2種，各有不同的載彈量和使用彈藥類別。
子彈——和鎗械一樣可分為單發鎗子彈與散彈鎗子彈2種。
頭部——通常是用來保護頭部的頭盔或帽子，留意某些防具是帶有屬性上的強弱點。
身體——用來保護角色胴體的鎧甲或防護服。
手部——用來保護手部的手套或護手。
足部——用來保護足部的長靴或護足，某些能夠加快速度。

惡魔合體
UNITE OF DEVILS

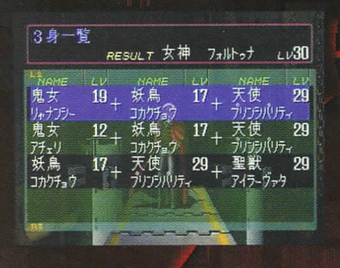
2身合體

若要說惡魔合體，那麼便不可不提合體大系裏最基本的2身合體。由初代《女神轉生》開始便已經存在着的2身合體，顧名思義即是把2隻不同種族的惡魔混合起來，從而製造另一種族的惡魔。在今集2身合體系統的計算法和前作大致相同，先從種族合體表查看成為材料的2隻惡魔之種族，繼而得知合體完畢後惡魔之種族，例如「妖精＋妖樹→地靈」，至於合成惡魔的等級則是取自較接近材料惡魔等級平均＋3。



2身合体　1ST龍王　ヤトノカミ　LV22
二体目選択

RACE	NAME	LV	RESULT	
1邪鬼	ラームジェルグ	26	D邪龍	トゥナ
2造魔	ジェジェ	22	○造魔	ジェジェ
3妖獣	カクエン	23	D邪鬼	ラームジェルグ
4魔獣	カタキラウワ	22	○聖獣	アイラーヴァタ
5鬼女	リャナンシー	19	○妖鬼	トケビ
6夜魔	ザントマン	21	D邪龍	トゥナ
7鬼女	アチェリ	12	○妖鬼	トケビ
8妖鳥	コカクチョウ	17	○鬼女	ラ・リョローナ





3身合體

和2身合體不同，3身合體的最大功用是製造較上位的惡魔像大天使、魔神、魔王和破壞神等，若以3身合體來製造一般惡魔則有點浪費，這亦是為何要到業魔殿合體惡魔而並非全靠GUMP合體便可。注意，3身合體並非像2身合體那樣能隨便找不同種族惡魔便可合體，其計算法較2身合體複雜，先將成為材料的3隻惡魔以種族品位高低排列起來，接着根據種族合體表看它們能否進行合體，至於合成惡魔的等級則是取自較接近材料惡魔等級平均＋4。

精靈合體



剛才在介紹2身合體時，曾經提及過材料惡魔需要是2隻不同種族的惡魔，那麼如果材料惡魔是屬於同一種族的，那又會有甚麼後果的呢？原來只要把特定種族的同族惡魔進行2身合體，就能誕生稱為精靈擁有特殊功用的惡魔，而只要再將精靈和特定種族惡魔進行合體就可取得較高級或較低級的同族惡魔。舉個例，假如將2隻神樹合體起來，就可得到土之精靈ノーム，再把它和地靈ノッカー合體就會變成コロポックル。利用精靈合體來製造高等級惡魔，其好處是玩者只需集中到SEA ARK等場所和惡魔們交涉以找同種族惡魔加入，就能製造高等級的惡魔，無需進行多次重覆又重覆的惡魔合體；左邊圖表列出部份可從合體取得的精靈與其對應升級種族。

四大屬性精靈介紹

火之精靈サラマンダー
合體例：大天使2身合體
升級種族例：魔獸、神獸、鬼女

水之精靈ウンディーネ
合體例：鬼神2身合體、妖精2身合體
升級種族例：鬼女、天使、龍王

風之精靈シルフ
合體例：天使2身合體、幻魔2身合體
升級種族例：地靈、妖鳥、墮天使

土之精靈ノーム
合體例：神樹2身合體、妖鬼2身合體
升級種族例：地靈、龍王、妖獸

御魂合體

利用上文所說的精靈合體法，除了能夠製造等級較高的同族惡魔外，還可把2至3隻精靈合體變成另一個惡魔種族──御魂，從而增強隊中惡魔的基本能力。雖然精靈有着製造高等級同族惡魔的特性，不過在遊戲後期由於很難去合成更高級的惡魔，因此如果能替高級惡魔增加力量或魔力那便會更有用，而在某些情況下御魂合體的作用會超乎各位的想像。

幸魂サキミタマ＝サラマンダー＋ウンディーネ＋ノーム
奇魂クシミタマ＝ウンディーネ＋シルフ＋ノーム
荒魂アラミタマ＝サラマンダー＋ノーム
和魂ニギミタマ＝シルフ＋ノーム

製作和魂ニギミタマ



＋



→



舉個例，當風之精靈シルフ與土之精靈ノーム進行2身合體，就會產成4種御魂之一的和魂ニギミタマ，而再利用它和任何惡魔進行2身合體，就可令該惡魔的知力及速度增加，至於其餘3種御魂都有提升惡魔能力的特質。

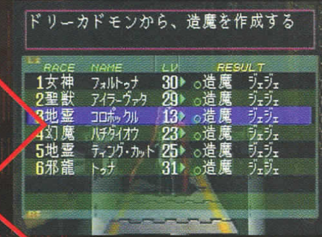
造魔是甚麼？

造魔是從上集起便出現在《惡魔召喚師》系列的另類仲魔，據説其原料造魔素DOLLY QADMON是由專門研究造魔的舒利露博士DR.THRILL所製成的，當成功解決灣岸倉庫街的事件後便可在博士的實驗室取得謎之人形，隨後只要到業魔殿找VICTOR利用手中惡魔進行造魔誕生合體，就可取得實用性極高的造魔了。造魔和其他仲魔的不同之處，除忠誠度永遠保持頂點絕對服從外，由於其CP（抗體點）是0因此召喚它是無需支付MAG的，而在某些情況下造魔是會給玩者一些意外驚喜哩；唯一缺點是在新月時它的能力會跌至最低。

要提升造魔的等級，最直接方法便是找GUMP內惡魔和它進行合體，留意合體後造魔之等級是合體前造魔與及原料惡魔兩者等級的平均值，即是説假若和較弱惡魔進行合體所得出來造魔的等級是會比合體前為低的。另外造魔合體是必定會發生魔法繼承的（註：魔法繼承請參閱下文），為保存像補助攻擊系或回復系等實用魔法，玩者必需注意合體後的結果。



1. 取得造魔素DOLLY QADMON



2. 到業魔殿進行誕生合體

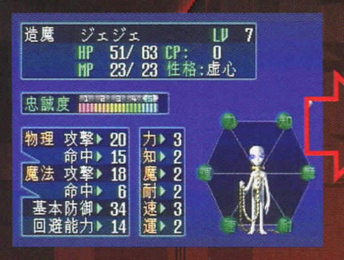


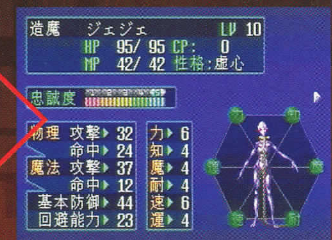
3. 羅玆威爾型造魔再次出場



究極？！造魔的特殊型態！

如何替造魔升級？

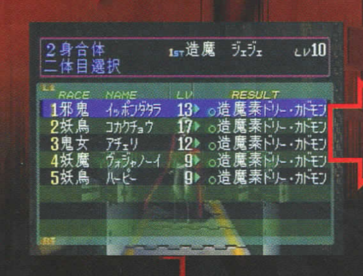




將造魔和等級較高的惡魔進行合體，就可提高造魔等級、強化各項能力和繼承新魔法與特技等，而和前作相同當造魔到達一定等級時其外貌會改變起來。至於今集在造魔合體上的變更點，就是所餵飼惡魔之種族會影響造魔成長，簡單説造魔有4種不同的成長形態，分別是平衡發展的人型（和地靈、妖鬼、鬼女、邪鬼、幽鬼合體）、魔力強的天使型（天使、墮天使、靈鳥、妖鳥、凶鳥）、物理攻擊為主的獸型（魔獸、妖獸）與及耐久力高的龍型（邪龍、神樹、妖樹），只要不斷將同類惡魔和造魔合體便可。

還原造魔素有何作用？

假如在新月時進行造魔合體，就會發現無論它是和那隻惡魔進行合體，合體欄上是顯示着造魔會變回造魔素的，這樣的話該造魔的等級與能力當然會變回最低值。各位可能會有一個疑問，就是將造魔變回造魔素到底有何用處呢？首先是假如在新月進行造魔誕生合體，合成造魔的等級並非由頭計起，其基本能力值、等級與可使用魔法／特技都會和材料惡魔相同，換句話説有點像複製另一隻仲魔，另外有部份特別種族惡魔如前作起登場的英雄等，都是需要經由此途徑取得的。





魔法繼承

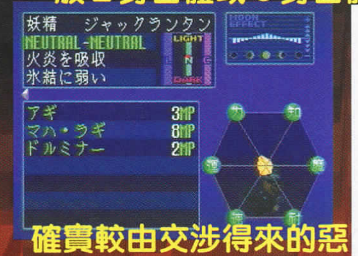
雖然從會話交涉所得來的惡魔僅得若干魔法，可是如果能在合體時把部份寶貴實用的魔法遺傳到另一隻高級惡魔，例如將全體回復魔法加在只有攻擊魔法的仲魔上，這樣的話便能製造出超強的原創惡魔了。舉個例，如圖片顯示妖鳥コカクチョウ與天使エンジェル進行合體，得來的妖精ジャックランタン是較正常經交涉取得的多了幾種魔法，至於最普遍能夠繼承的已知道是回復魔法，當然魔法繼承要在業魔殿進行合體才會發生。







一般2身合體或3身合體都會發生魔法繼承



確實較由交涉得來的惡魔多了魔法

合體事故

顧名思意，合體事故是指在合體過程中由於發生錯誤，因而令原本應該獲得的惡魔變成另一種族的惡魔，例如天使變幽鬼、女神變妖獸等。令合體過程產生事故的主因，除了GUMP合體時所存在的低確率事故率外，就是在滿月或新月時以特定種族惡魔進行合體，這樣的話是否暗示在上集相當活躍的秘神、珍獸和死神等會再度出場？抑或是還有其他新登場的種族呢？難道是超人？



仲魔性格分析

DEVIL'S CHARACTER ANALYSIS

仲魔的不同性格

比較起前作把惡魔分為3種不同類型，今次可算是大刀闊斧地將所有惡魔劃分為6種不同性格，除直接影響戰鬥時的行動形式偏好外，還會影響所需要給予寶物的種類以提升其忠誠度。全部性格分為狰猛、狡猾、友愛、冷靜、愚鈍和虛心6種，只要對仲魔使用酒類道具就能暫時改變它們的性格一段時間。



狰猛——血氣方剛的傢伙，喜歡進行直接的物理攻擊。



狡猾——討厭用手去觸摸污穢的事物，喜歡使用魔法攻擊。



友愛——厭惡傷害別人的事情，喜歡回復和防禦等行動。



冷靜——會因應情況而進行適當貼切的行動。



愚鈍——相當愚蠢，總是呆頭呆腦的胡亂幹一番。



虛心——擁有絕對服從玩者指示的性格。

忠誠度變化的特徵

性格	喜歡的贈送品	喜歡的行動指示	特徵
狰猛	食物	物理攻擊	忠誠度提高時物理破壞力會增加
狡猾	高價物品	魔法攻擊	忠誠度為5時在會話交涉會插嘴+魔晶變化
友愛	花卉	回復、防禦	忠誠度夠高時會替主角抵擋攻擊
冷靜	珍貴物品	視乎場合	行動不會偏向單方面，任由玩者決定
愚鈍	沒有	GO	？
虛心	——	——	有時會自行選擇防禦

忠誠度的重要性

基本上若要冒險旅程順利，最好便事先將仲魔們的忠誠度提升至頂點，否則在戰鬥時（尤其是頭目戰）如果仲魔們並不完全依照指示來行動，那麼便相當危險的了。要提升它們的忠誠度雖然可直接贈送寶物，但是這種做法並非能經常使用，事關各種貴重物品像寶石或珍貴品等不是隨手可得的，所以最好還是透過在一般戰鬥時給予它們喜歡的指示來提升忠誠度，至於性格虛心的造魔則不需理會；注意若給予它們不喜歡的指示，是有可能令它們減低忠誠度的。

仲魔們喜歡的東西

既然大部份惡魔都能通過戰鬥來提升忠誠度，那又為何需要給予它們寶物呢？這是因為性格為狡猾的惡魔是不會在戰鬥中提升忠誠度的，為取得其信任給點甜頭它們也是在所難免了，幸好他們所喜歡的寶石部份是可在戰鬥後拾取的。當然有人會問：既然那麼麻煩，倒不如不找性格狡猾的惡魔成為同伴便一了百了，可是這樣想便錯了，事關只有狡猾的惡魔才能構成魔晶變化，因此還是無法省掉這筆支出。



対象を選択して下さい
忠誠度

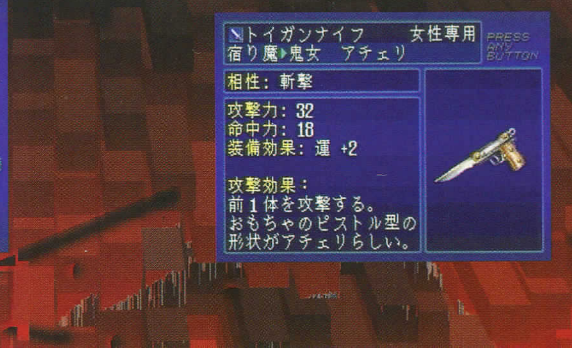
	HP	MP	TYPE
オシラサマ	178	89	友愛
マルト	204	81	狰猛
トケビ	191	71	狡猾
コカクチョウ	146	61	友愛
セエレ	95	50	狡猾
アズミ	82	36	愚鈍
EMPTY	---	---	------
EMPTY	---	---	------

仲魔性格之究極：魔晶變化

當愚鈍或狡猾性格惡魔之忠誠度到達5時，就可帶它們到業魔殿去進行魔晶變化，藉此方法來換取各種各樣的實用寶物，而其中有部份武器及防具的能力更超出店鋪所販賣的不少，因此是絕對值得將幾經辛苦養育而成的仲魔拿去換寶物；右表是部份可經由魔晶變化而獲得的道具。

魔晶變化惡魔	換取道具名稱	道具類別
鬼女アチュリ	トイガンナイフ	武器
妖鬼トケビ	トケビのきね	武器
夜魔サキュバス	ピンクショット	子彈（魅惑效果）
妖樹アルラウネ	妖樹洗顏クリーム	道具（中毒時移動不減HP）
墮天使セエレ	エア・セエレ	防具

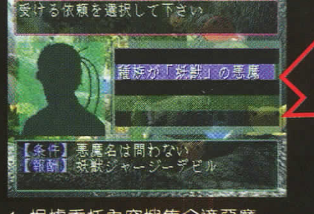




網上寵物店
PET SHOP

當遊戲進行至取得網上寵物店的密碼「TNXDVL」時，就可到那兒去找店主以進行替顧客捕捉惡魔的服務，而在開始時要求玩者幫忙的委托人共有5名。這些委托人各自會列出一份惡魔需求清單，假如玩者隊中有惡魔適合他們要求的話，便可透過電腦將惡魔傳送給他們，從而獲得金錢、道具、仲魔或GUMP用軟件作為酬勞。順帶一提，部份委托人和清單是會在遊戲後期及完成一定數目的委托後才會出現的。





1. 根據委托內容搜集合適惡魔



2. 把惡魔傳送給委托人



3. 結果獲得各種不同類型的報酬

委托情報介紹

委托人：ロクスケ

委托惡魔	報酬
持有ディアラマ的惡魔	繼承了ポズムディ的NEUTRAL惡魔
持有パララマ的惡魔	繼承了ラクカジャ的NEUTRAL惡魔

委托人：ミスターDNA



委托惡魔	報酬
知力10的惡魔	女神スカアハ、「？？合體法則」

委托人：タイミングX

委托惡魔	報酬
妖獸種族惡魔	妖獸ジャージーデビル



委托人：ミセスリョーコ



委托惡魔	報酬
妖精シルキー	GUMP用軟件「デビダス'99」

委托人：アヌーン

委托惡魔	報酬
忠誠度為5的任何惡魔	セエレ、「魔晶變化法則」
忠誠度為5的愚鈍性格惡魔	モー・ショボー、「魔晶變化リスト1」

女神俱樂部歡迎你參與！

經過上期的呼籲，真的有熱心讀者來信參與這次女神俱樂部活動，希望各位能夠全力支持踴躍來信，因為已經預了大量豐富獎品來等待各位，記着最好是在150字以內。先回答讀者KEN信內的問題，對於你一直以來的支持福田君與指令魔人深表感激，只是魔人為繼續修練而已淡出機壇，不過有話「天下無不散之延席」，要他重出江湖可算並非毫無可能。

還是說回正題，（1）在《女神異聞錄》裏像天使和主角專用封神具的能無視防守之特殊攻擊，其實是無法遺傳到其他仲魔的，事關翻查魔法遺傳表那些特殊攻擊根本不在被遺傳之列。（2）有關寵物店取得名為戰士的仲魔……對不起，根據日本廠商所給予的規制，現時是不可公開這些情報的；至於提高取得珍獸的確率，請留意下期的攻略吧。（3）今期已刊出部份GUMP用軟件的資料，而在遲點是會刊登整個軟件表的，請放心。（4）抽獎那套TRADING CARD就是ATLUS暫定於今年12月下旬推出的一套，全套共有186張，其中的183張是可循正常途徑購買收集，1張是隨遊戲附送，另外2張阿瞳與？？？的則需要在日本抽獎才有機會得到。這次抽獎當然歡迎海外讀者參與，問題是你會否親身到來領取獎品的呢？

《女神佈告板》獎品

大獎（3名）《女神轉生》TRADING CARD 一盒
二獎（3名）《惡魔召喚師》電腦資料集
三獎（5名）《惡魔全書第二集》
特別獎（1名）《惡魔召喚師》及《女神異聞錄》SOUND TRACK

得獎名單將在第66期公佈

女神布告板

今集的女神有使在下既失望又興奮，興奮的是我等了兩年的GAME終於推出，它的戰鬥系統、畫面、故事都完全超出所望，可用驚喜來形容，尤其是仲魔的設計可知設計者是多麼的瀝心嘔血，但它竟從仲魔的忠誠這方面減低難度，不管是任何性格的仲魔只要給它指定寶物忠誠便會上升，如冷靜的可給甚麼浮世繪圖等，而這些寶物更可從魔晶變化和戰鬥中得到，又可從寵物店中交換一些比自己等級高很多的仲魔，其中的魔神更是英雄來，唉，希望它像異聞錄中有裏關就好了，希望GAME PLAYERS各方召喚師有這方面消息公諸同好，但請不要攪個翻版FF 7女主角復活事件出，這是非君子所為，希望召喚師界沒有這樣的敗類。

(KEN／？？？)

我竟然發現今集有特別事件，唔知GP的編輯到底知不知道呢？是在高速公路上發生的呢！真係打到我手軟。

(八神京／銅鑼灣)

下期預告：除了血戰汽車廠與正邪召喚師決勝負，還有村正的劍合體和其他情報的介紹！



STREET FIGHTER III 2nd INPACT~ GIANT ATTACK

1st GPM 2190400
2nd SDM 100000
3rd SET 90000
4th NEO 80000
5th ONU 70000
6th YOK 60000

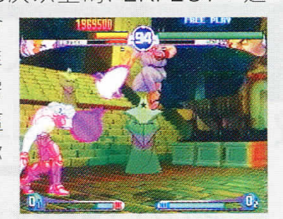
文：天草四郎 時貞
鳴謝：綠毛小春、COMMAND皇、師兄、ALEX魔人

註：面向右方時／N代表控桿回中／TC代表TARGET COMBO／SA代表SUPER ART

FIG	製造商：CAPCOM	推出日期：已推出
2P	AD	

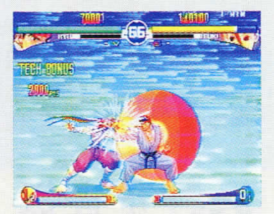
<為甚麼還未遇見真・豪鬼呢？>

有一些讀者問：「為甚麼我還未遇到真・豪鬼呢？」，經筆者的重重測試，就得到了一個最接近真正條件的方法，現在就為大家完全披露吧！首先，要完成CPU挑機的方法(即盡量用多一些SA FINISH)，而且直到爆機之前，1 ROUND也不可以輸；第二，在與最終BOSS對決前，要取得3次以上的PERFECT；這樣，當與最終BOSS決鬥時，豪鬼就會出來向你挑戰；在與豪鬼決戰時，仍雖要保持1 ROUND不敗的狀態，並且需要在第2 ROUND用SA來FINISH他；這樣，倒下的豪鬼就會化成真・豪鬼向你再一次挑戰。



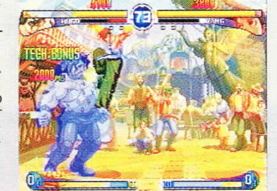
<BLOCKING問題>

雖然於《SF III》中，BLOCKING是十分重要的致勝條件，不過若大家太過倚賴BLOCKING的話，一旦失手一次，就很可能因此而敗下陣來。因為不論每一招一式，BLOCKING的時間都未必一樣，如伊吹的霞朱雀是雖要以極快的速度來BLOCKING；但KEN的疾風迅雷腳，就需要在第2 HIT的時候慢些，然後再快些。所以筆者建議大家，除非對這一招式的BLOCKING時間十分純熟，否則還是擋了為妙。



<防空BLOCKING>

在對手跳過來的時候，大多數都會出招，一旦擊中後便會駁連續技，所以大家當看到對手跳到你的頭頂斜前方時，便要立即使用BLOCKING了；不過若對手跳過來不攻擊的話，你的BLOCKING便會落空，對手在落地之際立即使用投技的話，這不就是完全中了計嗎？所以筆者提議大家，在對手跳過來時，在他到了能夠向你攻擊的範圍時使用BLOCKING，在將控桿拉→後立即用一些出招快的中P、中K，這樣，對手很可能被你BLOCKING後中了你的攻擊，就算他早了落地，你亦可能已經用了投技撻他，這方法的確是十分實用。不過對於一些如伊吹、陰及陽的角色便要格外小心了，因為有一些對手的空中攻擊可能有超過1 HIT的，所以對付這些對手的時候便要格外留意，隨時準備BLOCKING埋第2 HIT，又或者索性以安全計——擋來應付罷了。



<BLOCKING的改變！>

於上集的BLOCKING，往↓是可以防禦對手大部份的攻擊，不過於今作中，已經將這一點大大改動了。就簡單以一些飛道具為例，以往是可以向下BLOCKING的，不過今集就絕不可以了，BLOCKING飛道具一定要向→；不過筆者可以提點一下各位，若對手的攻擊是朝你的腰或以上的話，用→來BLOCKING是很少會失敗的；但若對手的攻擊是朝你的腰以下的話，大家便多數需要用↓來BLOCKING了；不過其中亦有一些特別的例子，如勒魯的站立中K，便需要以→來BLOCKING了。



<那一招SUPER ART好呢？>

每位角色的SA都有3招之多，就以隆為例，是否真・昇龍拳最強呢？筆者就覺得不一定了。真・昇龍拳雖然攻擊力強，但出招落空後又要儲一段時間，每次都要看準機會才好使用；真空波動拳的攻擊力一般，但儲的時間比真・昇龍拳短，而且亦可以多些使用EX必殺技；而電刃波動拳的攻擊力弱，但可以常常使用，除了這一招不能以擋格防禦之外，大家亦可以常用EX必殺技；所以其實大致上來說，3招SA都是平均的，要用那一招，就要視乎你想用那一種戰法了。

<各角色CPU挑機及最終BOSS時的對話>



曉高（HUGO）

挑機角色——陰（YUN）

陰：「你看來很強，介意試試我的功夫嗎？」
曉高：「聽來很有趣，來吧！」

最終BOSS——隆（RYU）／勒魯（NECRO）／艾莉娜（ELENA）／基魯（GILL）

1) 曉高：「唏，空手道家！成為我的拍擋如何？」
隆：「拍擋？我比較喜歡孤獨地走自己的路；但若果你希望與我一戰的話……」
2) 曉高：「不若與我組隊好嗎？因為你很有潛在能力啊！」
勒魯：「哈！你期望我去信你？你真的是一個可笑的人啊！」
3) 曉高：「也許妳可不可以成為我的拍擋，我不能肯定……」
艾莉娜：「無論甚樣，我們也可以成為朋友的！比試一下吧！」
4) 曉高：「你有一個很好的外型！成為我的拍擋如何？」
基魯：「我要令你知道，我是不會對一個好像你這樣的白癡留情的！」



蹂躪（URIEN）
挑機角色——
雅歷士（ALEX）

雅歷士：「你知道一個叫湯的人吧，是嗎？」
蹂躪：「甚麼來的？我從未聽聞過這一個名字啊！」

最終BOSS——基魯（GILL）

蹂躪：「這一個世界是屬於我的，我的兄弟；因為只可以得一個帝國存在！」
基魯：「但並不是你的黑暗力量；這世界已經預備好選擇我了。」



陽（YANG）
挑機角色——
柯奴（ORO）

柯奴：「強，夠集中力而且功夫是偏向和平……，請問你介意成為我的學生嗎？」
陽：「不，多謝了！但若果你希望與我一戰，我是不會制止的。」

最終BOSS——陰（YUN）

陽：「兄弟！是時候看看我們之間誰是較強的戰士了！」
陰：「我不會在這一個時候制止你的，因為我絕對同意你的提議！」



陰（YUN）
挑機角色——
蹂躪（URIEN）

蹂躪：「在我來說，中國功夫並不算甚麼，你應該成為我的戰士！」
陰：「要我成為你的戰士？要我穿上你這種服裝？不可能！」

最終BOSS——陽（YANG）

陰：「陽是我最後的對手？這麼我的旅程亦完結了……」
陽：「來吧，我的兄弟！我們從今以後可以一同踏上新的旅程了！」



艾莉娜（ELENA）
挑機角色——
隆（RYU）

隆：「妳的身體十分柔軟並且可以隨意彎曲，妳是否懂得使用卡潑衛勒舞的功夫呢？」
艾莉娜：「你也是一個格鬥家？介意與我切磋一下嗎？」

最終BOSS——基魯（GILL）

艾莉娜：「武術並不代傷害別人！」
基魯：「不，他們是存在着一種孤獨的感覺，我肯定是需要有一個人去統治他們的。」



雅歷士（ALEX）
挑機角色——拳（KEN）

拳：「你看來是很適合作為比試的夥伴，你甚看？」
雅歷士：「我亦應該多些找對手比試一下，好，就由你開始吧！」

最終BOSS——基魯（GILL）

雅歷士：「你就是我一直找尋着的那個人了！是時候為湯報仇了！」
基魯：「現在你找到我吧，你永永遠遠也不需要再尋找下去了。」



隆（RYU）
挑機角色——
辛（SEAN）

辛：「隆，我來的目的是來挑戰你的，來吧！」
隆：「為甚麼你知道我是誰的？你這一個姿勢……，我明白了！開始吧。」

最終BOSS——拳（KEN）

隆：「拳，再次見到你真好！我這一個很久沒見的朋友！」
拳：「隆，你依然沒有改變啊。你記得我們一向的常規吧！開始啦！」



特尼（DUDLEY）
挑機角色——
曉高（HUGO）

曉高：「喂，拳手！讓我測試一下你的能力，看看你是否優秀。」
特尼：「你這個畸型是否想與我決鬥呀？讓我好好教訓你吧！」

最終BOSS——基魯（GILL）

特尼：「你就是那一個偷走我父親的車的人！現在還給我吧！」
基魯：「哦？這就要看看你像不像那一架車子那般好了。」



勒魯（NECRO）
挑機角色——
伊吹（IBUKI）

伊吹：「你是否那一些伸縮半機械人？告訴我在那裏可以找到你們的首腦！」
勒魯：「不如我將妳注滿電磁力量來代替妳這個要求吧！」

最終BOSS——基魯（GILL）

勒魯：「你就是那一個令我變成這樣的人……基魯。」
基魯：「噢！勒魯……你有力量去取得你的自由嗎？」



伊吹（IBUKI）
挑機角色——
艾莉娜（ELENA）

艾莉娜：「好奇怪的服裝啊，妳來自哪裏的？」
伊吹：「日本，為甚麼妳這樣問？妳到底想甚樣？我正在趕着去實行一個十分重要的任務呢！」

最終BOSS——基魯（GILL）

伊吹：「你有一些不是屬於你的東西，將它交給我吧！」
基魯：「好吧，不過妳要用生命來交換啊……忍術女孩。」



柯奴（ORO）
挑機角色——
勒魯（NECRO）

勒魯：「準備好被注滿電磁氣後爆炸吧？老頭！」
柯奴：「噢……，來令我留下深刻象吧！怪人！」

最終BOSS——基魯（GILL）

柯奴：「你看來比那一個戴頭帶的男孩更強啊，看看吧！」
基魯：「住口，我現在會將你在這處送往天堂！」



辛（SEAN）
挑機角色——
陽（YANG）

陽：「你的實力太弱了，對我來說，你似乎不適合作為我的對手……」
辛：「喂！小心說話啊臭小子！我的戰鬥精神是從不會輸的！」

最終BOSS——拳（KEN）

辛：「拳師父！到最後我終於找到了我體內力量的秘密了！」
拳：「你只是剛剛開始你的旅程，時候去實現你的希望吧，小子！」



拳（KEN）
挑機角色——
特尼（DUDLEY）

特尼：「我在找尋着家父的車子，你知道它在哪裏嗎？」
拳：「不知，但若果你喜歡我的那一架，不若將我打敗後取去吧！」

最終BOSS——隆（RYU）

拳：「老朋友，準備好再來一次嗎？」
隆：「多年來，你依然是最值得與我較量的對手！」



豪鬼（GOUKI／AKUMA）
挑機角色——
辛（SEAN）

辛：「隆！我是來挑戰……，嘆？你是誰？！」
豪鬼：「……」

最終BOSS——隆（RYU）

豪鬼：「隆……是時候給我看看你發動全部力量了！」
隆：「根惡的意識並不是一個戰士的真正路向啊！豪鬼。」

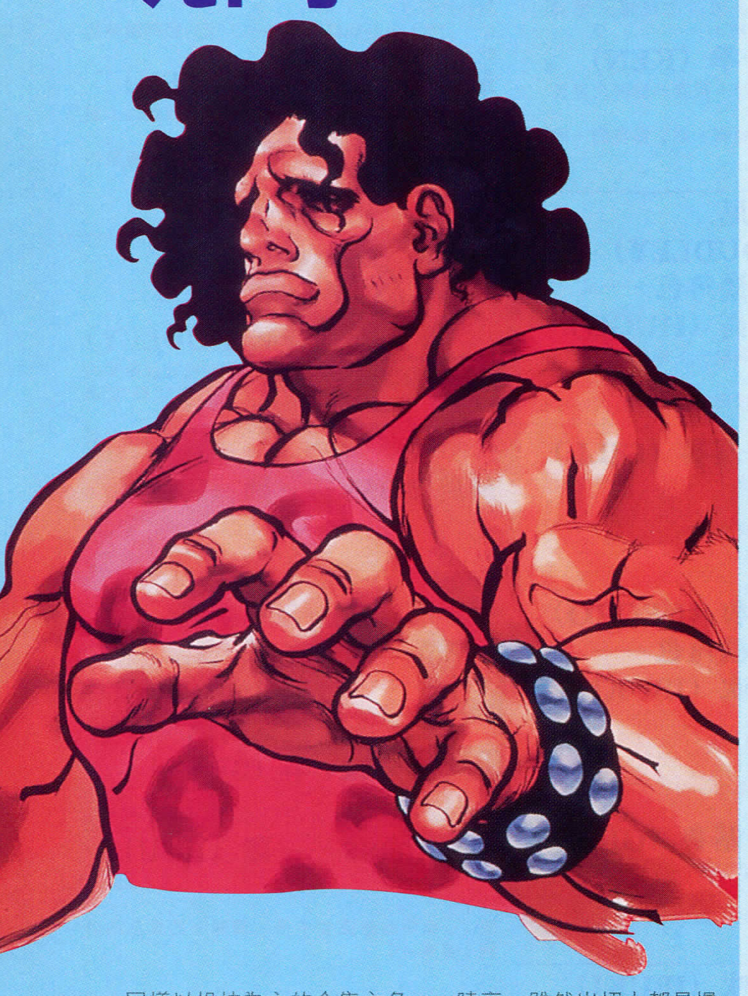
所有角色

最終挑機角色——豪鬼（GOUKI／AKUMA）

使用角色：「你是誰？」
豪鬼：「我是力量而成的肉體！我會令你知道自己是多麼的弱小！」



鐵血之大巨人～
曉高 (HUGO)



同樣以投技為主的今集主角——曉高，雖然出招大都是慢得可憐，不過他的攻擊力及防禦力，都比上一集的主角——雅歷士更加強橫。由於這一個關係，所以大家除了需要善用BLOCKING後立即用指令投技之外，還需要用通常技來向對手作出各方面的截擊及封位，因為他的每一招一式都攻擊力強，就算與對手相殺（互相擊中），你也會有着數。如站立中K及站立重P可以作中距離對空；蹲下重P就可以作近距離及中距離對空。在截擊方面，若與對手較近距離的話，站立輕P及蹲下輕P當然是首選啦！若中距離的話，站立中P、蹲下中P、站立中K、蹲下中K及蹲下重K亦是不俗的選擇；較遠距離的話，站立重K會比較好些，因為若按下站立重K時若將控桿拉→的話，角色就會前進，若將控桿拉←，角色就會後退，若不拉控桿的話，出招就不會前進或後退。另外，他的近身站立重P及站立中K，是一招中段技，在對戰的時候大家可以活用這點啊！



＜招式分析＞

特殊技



跳起時↙或↓或↘＋重P（未知正式名稱）：一招很像「蘇聯佬」ZANGIEF的FLYING BODY ATTACK的招式，由於攻擊判定極大，是一招向對手進攻的好招式。

必殺技

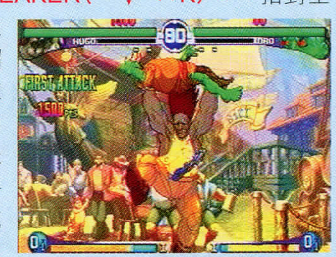
GIANT PALM BOMBER（↓↙←+P）：一招用雙掌向前方拍打的招式，大家可以利用它判定極強的優點，來截擊對手出招；當對手一中招的時候，大家可以立即追打，因為對手中了這一招的話，是會有一段硬直時間的，若以輕P使出，硬直時間會較短；若以重P使出，硬直時間就會較長；但有一點要注意的，就是出招時會稍慢，所以不可以用通常技來接駁為連續技。而EX版除了可以加多HIT數，大家在擊中了對手的時候還可以用跳起的攻擊向對手追打。



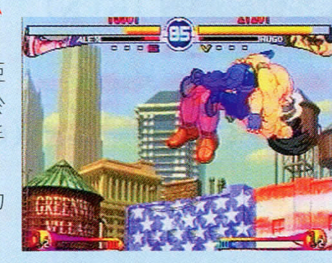
MOONSAULT PRESS（近敵時控桿迴轉一圈+P）：一招十分似ZANGIEF的SCREW PILE DRIVER的必殺投技，威力實在是大得驚人；大家可以在BLOCKING對手的跳起攻擊後使出。大家若想容易一些使出，可以只輸入四份三圓（如←↙↓↘→↗↑+P）就可以使出。



SHOOT DOWN BACK BREAKER（→↓↘+K）：一招對空投技，樣子及性質亦十分像ROSE的SOUL THROW，出招時完全沒有攻擊判定，若對手在空中向你攻擊，你就只有被打的份兒，所以若要安全使出，還是用ULTRA THROUGH擊中對手後才用作追打吧！又或者對手跳時使出吧！



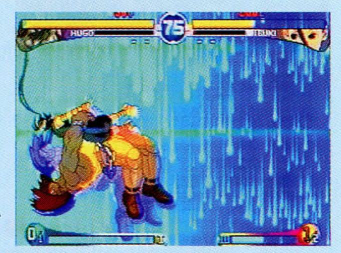
MONSTER LARIAT（↓↘→+K）：出招後會向前方突進，是曉高的唯一一招向前方作遠距離攻擊的必殺技；不過缺點在於出招慢及收招慢，當一旦被對手擋了，就很可能會被施以重擊。EX版是不會增加HIT數，但威力的確驚人。





ULTRA THROUGH（近敵時→↘↓↙←+K）：雖然它與MOONSAULT PRESS同樣是一招近身的投技，不過這一招的攻擊力就十分低了，因為這一招在擊中對手後，是可以作出各種的追打，除了用通常技之外，用SHOOT DOWN BACK BREAKER來追打，的確是天衣無縫的配搭；若SA是MEGATON PRESS的話，用這SA來追打就更加好啦！

SUPER ART



I) GIGAS BREAKER（近敵時控桿迴轉一圈+P）：招式與ZANGIEF的FINAL AUTOMIC BUSTER同一性質，不過威力就比較強些，很多時靠着這一招都可以扭轉形勢，亦是曉高三招SA中最強的一招。



II) MEGATON PRESS（↓↘→↓↘→+K）：對空的一招SA，威力僅次於GIGAS BREAKER，性質與SHOOT DOWN BACK BREAKER一模一樣，大家可以在ULTRA THROUGH後使出，又或者接駁連續技使出；若真的要作對空用的話，預知對手跳起會比較好。



III) HAMMER MOUNTAIN［日本版］／HAMMER FRENZY［海外版］（↓↘→↓↘→+P）：唯一向前方突進的SA，雖然威力不及以上兩招，不過勝在實用，駁連續技使出更是最佳的招式；而且這一招的第3 HIT是中段的，若對手蹲下來擋的話，往往會因此而中招。

<連續技>

《一》GIANT PALM BOMBER、出招快的通常技

《二》中或重GIANT PALM BOMBER（可以EX）、輕或中MONSTER LARIAT（可以EX）

《三》ULTRA THROUGH、任何地上或空中的通常技

《四》ULTRA THROUGH、SHOOT DOWN BACK BREAKER

《五》ULTRA THROUGH、MEGATON PRESS

《六》GIANT PALM BOMBER、站立或蹲下輕P（1至3 HIT）、HAMMER MOUNTAIN

《七》重GIANT PALM BOMBER、EX GIANT PALM BOMBER、MEGATON PRESS

《八》[對手於版邊時]EX GIANT PALM BOMBER、EX GIANT PALM BOMBER、MEGATON PRESS

《九》跳起任何攻擊、站立或蹲下輕P（4至6 HIT）、HAMMER MOUNTAIN

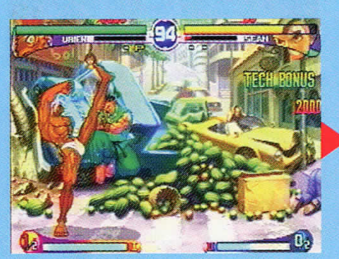
《十》[一擊必殺／對手於版邊時]ULTRA THROUGH、GIANT PALM BOMBER×5（對手一定暈）、任何強招或重覆以上動作



叛逆之使徒～
蹂躪（URIEN）



這一位新角色，招式大多是以儲系為主，而且他的招式，與上集BOSS——基魯亦甚為相似，尤其是他們的通常技，可算是一模一樣；當然，攻擊判定並沒有基魯那麼強啦！使用他的要缺，以守着來攻比較適合，當一有機會進攻的時候，便給予對手一記連續技去重創他。而且，由於他的通常技攻擊位置較遠，所以大家要善用來牽制對手；他其中一招通常技——站立重K是一招中段技，能夠靈活使用作對空的話，是會有不錯的效果的，因為就算對手BLOCKING，亦要連續BLOCKING 2 HIT；另外，蹲下重P亦是對空的好招式，因為當對手中招後，大家可以使用不同的招式去追打。若記着以上各點，蹂躪將會是一個十分強的角色。





<招式分析>

特殊技

→＋中P（未知正式名稱）：一招往斜上方快速地出拳的對空招式，用作對空絕對是不錯的選擇。

→＋中K（未知正式名稱）：用腳快速向前突進的招式，在與對手牽制得一定距離時，使用這一招可以給對手一記突襲。

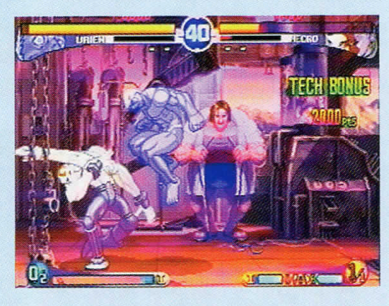




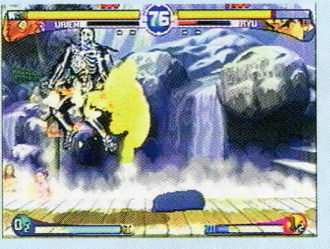
必殺技

CHARIOT TACKLE（←儲→+K）：向前以極快速度突進的必殺技，突然使出的話，許多時對手會冷不防地中招；但缺點是由於收招慢的關係，所以若對手擋了的話，很可能會給重創，所以配以連續技使用的話會比較好，然後再在擊中後配以任何一招SA，便可以給對手重創了。至於EX方面，攻擊距離可以由版頭至版尾，除了由1 HIT增加為2 HIT之外，出招還會比較快。

VIOLENCE KNEE DROP（↓儲↑+K）：往上跳起然後用兩膝撞下的招式，由於攻擊是上段的關係，所以在擋格的時候要站起來擋；若用輕K來使出，攻擊距離會較近；相對來說，若以重K使出的話，攻擊距離就會較遠。EX版的特別之處，使出時是一定會朝對手的頭頂攻擊的（即是有導向性），而且攻擊亦會有2 HIT。



DANGEROUS HEAD BUTT（↓儲↑+P）：這一招在使出時會輕輕躍起，並以頭頂去撞擊對手的招式；雖然似乎是作為對空之用，不過由於很容易與對手雙雙中招，所以大家最好用蹲下重P擊中對手後，再用EX版來追打對手。



METALLIC SPHERE（↓↘→+P）：放出黑色雷球，這一招飛道具的速度十分慢，在一定距離來牽制對手亦是不錯的選擇；用輕P使出，球會往前方直去，若以中或重來使出，可以作為對空用。EX版方面，雖然是一次放出兩個球，但速度會更加慢，所以大家可以在使出後前衝再加以攻擊。



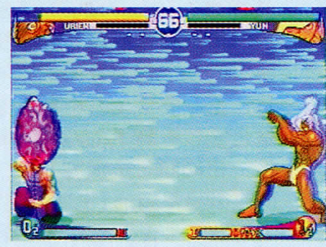


SUPER ART

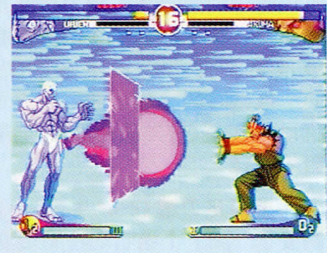


I) TYRANT PUNISH[日本版]／TYRANT SLAUGHTER[海外版](↓↘→↓↘→+P)：它是蹂躪三招SA中威力最強的一招，使出的時候會向前突進；它的優點是出招極快，而且無敵時間較長，是向對手突襲最佳的SA。

II) JUPITER THUNDER[日本版]／TEMPORAL THUNDER[海外版](↓↘→↓↘→+P)：它是一招飛道具的SA，特點是於出招時攻擊判定完全封鎖在自己的前面，用作對空及配合連續技使用，效果是絕對一流。但缺點是使出這一招後，球會漸漸縮小到像METALLIC SPHERE般的大小，若在太遠的距離使出，某一些對手就算蹲下亦可避開，大家要留意啊！



III) AEGIS REFLECTOR(↓↘→↓↘→+P)：雖然這一招的攻擊力弱，不過它其實是可以反彈飛道具的，就算隆的真空波動拳亦不例外；而且大家可以利用不同強弱的拳擊來調較位置，輕P使出會較近，重P使出會較遠，在放出後鏡子還會微微向對手方向移動；若同時放出兩塊來夾擊對手，將會有不錯的效果。但是，有一些飛道具其實是會反彈不到的，這就是基魯的PYRO KINESIS及CRYO KINESIS了。



<TARGET COMBO>

1）站立輕P、站立中P

＜連續技＞

[註：可以CANCEL的地上通常技有站立輕P／蹲下輕P／站立輕K／蹲下輕K／站立中P／蹲下重P(第1 HIT)]

《一》空中通常技、任何可CANCEL的地上通常技、輕或中DANGEROUS HEAD BUTT

《二》空中通常技、任何可CANCEL的地上通常技、CHARIOT TACKLE

《三》空中通常技、任何可CANCEL的地上通常技、CHARIOT TACKLE、TYRANT PUNISH／JUPITER THUNDER

《四》空中通常技、任何可CANCEL的地上通常技、EX DANGEROUS HEAD BUTT、TYRANT PUNISH／JUPITER THUNDER

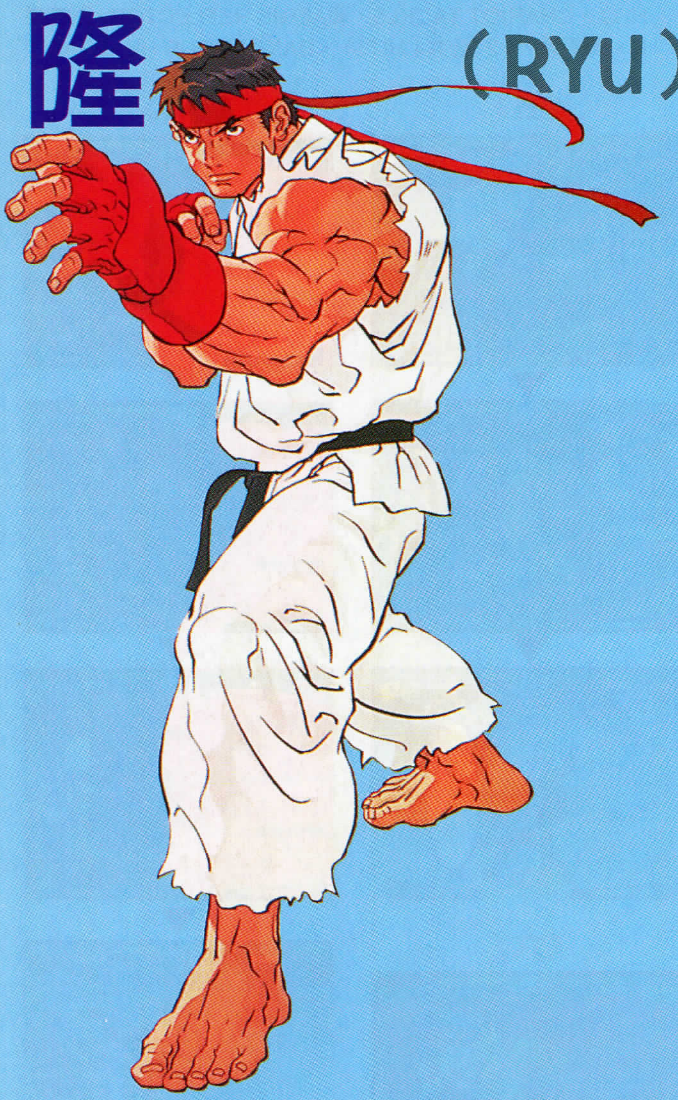
《五》空中通常技、任何可CANCEL的地上通常技、EX DANGEROUS HEAD BUTT、蹲下重P、EX DANGEROUS HEAD BUTT、TYRANT PUNISH／JUPITER THUNDER

《六》空中通常技、任何可CANCEL的地上通常技、EX DANGEROUS HEAD BUTT、蹲下重P、EX DANGEROUS HEAD BUTT、CHARIOT TACKLE、TYRANT PUNISH／JUPITER THUNDER

《七》[對手於版邊時]跳起重K、蹲下重P(第1 HIT)、CHARIOT TACKLE、輕AEGIS REFLECTOR、跳起重K、蹲下重P(第1 HIT)、CHARIOT TACKLE、輕AEGIS REFLECTOR、跳起重K、蹲下重P×2(合共4 HITS)、DANGEROUS HEAD BUTT



孤高之求道者～隆（RYU）



在上一集《街霸III》中，以真．昇龍拳見稱的強者阿隆，於今作中仍有不錯的表現；因為他的攻擊力除了強之外，招式更是十分「大路」，所以他的實力是眾多各色中較平均的一個；而他的空中龍捲旋風腳亦於於出現在《街霸III》了。在通常技方面，站立重K是截擊對手攻擊的好招，而且亦可以作對空之用，攻擊判定及威力又十分強，的確是一招可靠的殺着；至於蹲下中K方面，同樣是一招攻擊距離甚遠的下段技，在一定距離使出的話是不錯的選擇。至於他的EX必殺技，很多招都十分管用，其中的EX上段足刀蹴更是追打好招。但唯一比上集不同的，可算是真．昇龍拳了，因為以往在真．昇龍拳於近身擊中對手後，可以用跳起攻擊、波動拳或上段足刀蹴作追打，不過到了今集，相信這幾種追打方法是不大可能了。



＜招式分析＞

特殊技

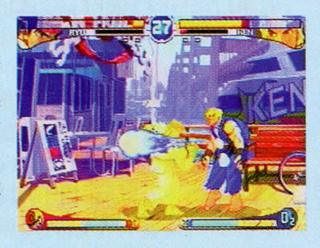


鎖骨割（→＋中P）：這當然是阿隆的中段技，相信亦不必多說；特點是有連續2 HITS的攻擊之外，對手還要站起來擋格，不過出招的依然是比較慢，所以筆者還是建議大家使用LEAP ATTACK比較好。

必殺技



波動拳（↓↘→＋P）：這當然是阿隆的一招飛道具攻擊，除了接駁連續技使出之外，較為實用的方法是在遠距離作牽制對手；其中要注意的事項，就是當較近對手的時候，若對手擋了這一招的話，是很容易被一些出招快的超必狙擊到的（例如陽的雷震魔破拳等），所以除非對手處於必中的狀態，否則近身還是不出為妙。至於EX版，便會變成火炎波動拳，HIT數亦會由1 HIT變為2 HIT。



昇龍拳（→↓↘＋P）：這一招可攻可守的必殺技，威力依然是十分驚人；除了作對空之用，接駁連續技更是非常不錯。在EX版方面，無敵時間比起普通的更為長，所以大家以EX昇龍拳來對空是不錯的選擇。

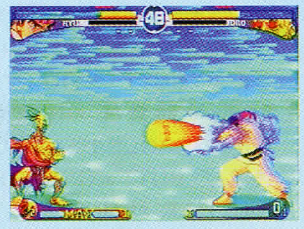
上段足刀蹴（←↙↓↘→＋K）：雖然這一招在出招時看似略為慢了一點，不過它的特點是攻擊力高及攻擊範圍大，所以接駁連續技使出會較不錯；尤其是EX版，因為當對手中招後會撞向後方的牆反彈，在這一個時候大家可以使出另一招來追打；就這一個原因，令到隆的攻擊方式更為多元化。



龍捲旋風腳（↓↙←＋K）：依然是向前突進的腳系攻擊，出招雖然快，但若對手擋了或避開的話，很容易受反擊。EX版方面，會變成一招酷似真空龍捲旋風腳的招式，HIT數也由1 HIT增加至5 HIT之多，而且特點是對手難以BLOCKING，所以它是阿隆極為可靠的一招。

空中龍捲旋風腳（跳起時↓↙←＋K）：終於，這一招在《2nd》中再次出現，除了攻擊的範圍大及攻擊判定強之外，對手若常常利用對空BLOCKING的話，這一招更是首選的進攻方法。EX版就正如地上的龍捲旋風腳EX版一樣，使出的時候會在空中停滯一會，最高的HIT數亦可高達5 HIT之多。

SUPER ART



I）真空波動拳（↓↘→↓↘→＋P）：筆者認為這一招是隆於今作中最可靠的SA，因為今集這一招的儲存BAR多達2行，雖然儲的時間較多，但可以常用EX必殺技，有機會的話亦可以用EX必殺技後再駁SA。

II)真．昇龍拳(↓↘→↓↘→+P)：以威力見稱的一招SA，改變的地方在於近身擊中時，由上集的3 HITS變為4 HITS，而且無敵時間長，的確是攻守佳宜的招式。不過它在上集擊中對手後，是可以用多種方法追打，不過相信今次已不大可行了(如波動拳、上段足刀蹴等)；但經測試後得知，今集當在擊中對手後，立即前衝使出站立重腳，亦可以追打的。雖然這招的威力大，不過若大家愛多用EX必殺技的話，筆者還是勸閣下選另外兩招SA好了。



III)電刃波動拳(↓↘→↓↘→+P／可緊按)：與前作一樣，它是三招SA中最弱的一招，不過特點是防禦不能，而且中招後會十分容易暈倒，若中了它最強5 HITS狀態，還一定會暈下來，但其實要儲滿5 HITS其實又談何容易呢？所以若選擇了這招SA，就要可些接駁連續技使出(如用EX上段足刀蹴之後及用昇龍拳CANCEL)；它的另一個優點，就是儲存BAR短，由於這一個關係，使出這招的機會亦更加多，若大家明白這一點，電刃波動拳其實亦是不錯的SA。要留意的一點，就是這一招依然是可以BLOCKING破解的，對戰的時候記得小心啊！



<TARGET COMBO>

1) 遠距離站立重P、站立重K
2) 蹲下輕K、蹲下輕P
3) 蹲下輕P、蹲下輕K
4) 蹲下輕K、站立輕K
5) 蹲下輕K、站立輕P
6) 蹲下輕P、站立輕P
7) 蹲下輕P、站立輕K

<連續技>

[註：可以CANCEL的地上通常技有站立輕P、蹲下輕P、站立輕K、蹲下輕K、站立中P、蹲下中P、近距離站立中K、蹲下中K、近距離站立重P、蹲下重P]

《一》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、波動拳／昇龍拳／龍捲旋風腳／上段足刀蹴

《二》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、真空波動拳／真．昇龍拳

《三》跳起攻擊、任何可CANCEL的相上通常技、波動拳、真空波動拳／真．昇龍拳

《四》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、真．昇龍拳(擊中後立即前衝)、站立重K

《五》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、EX上段足刀蹴、任何通常技／必殺技／EX必殺技

《六》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、EX上段足刀蹴、真空波動拳

《七》跳起中K(擊中背部)、站立重P、昇龍拳、真．昇龍拳(擊中後立即前衝)、站立重K

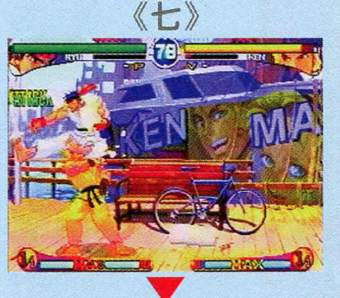
《八》[一擊必殺／豪鬼特定]跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、EX上段足刀蹴、電刃波動拳(豪鬼必暈／其他對手可能會暈)、跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、EX上段足刀蹴、EX龍捲旋風腳

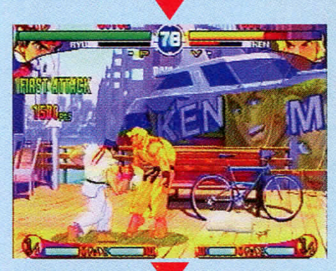
《六》

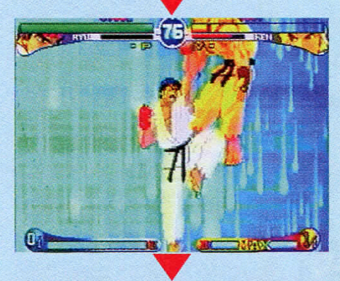


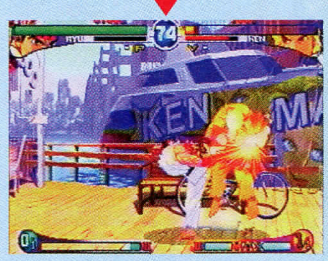


《七》

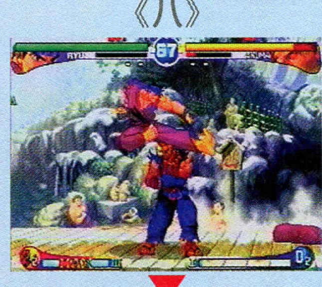






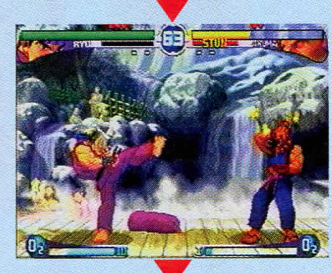


《八》

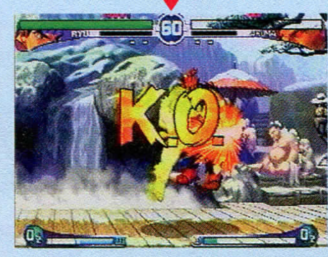




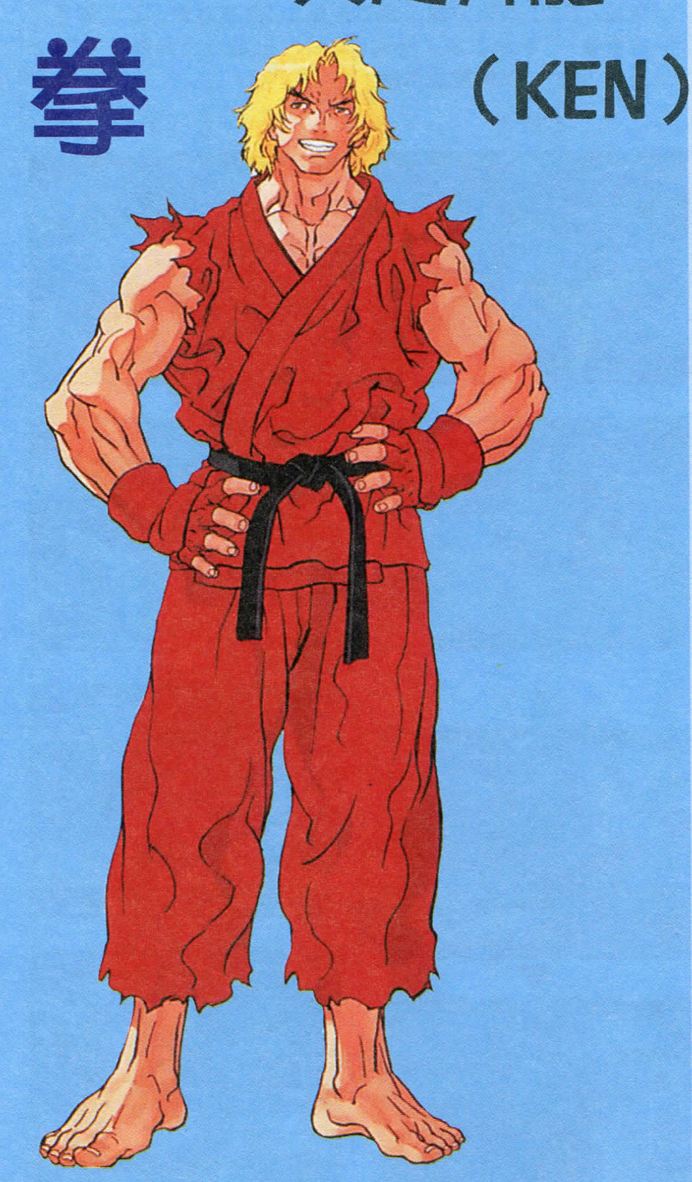








炎之昇龍～拳（KEN）

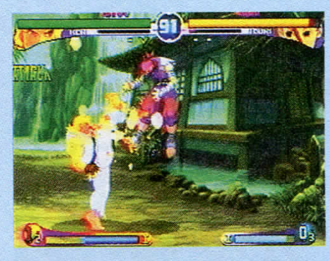


功夫與阿隆同出一轍的阿拳，實力的確與阿隆不相伯仲；招式及攻擊方法都是與阿隆的差不多，同樣是眾多角色中比較平均型的一個。以上一集的阿拳來比較，他整體上並沒有太大的改變；唯一而又最明顯的改變，都可算是他的其中一招SA——疾風迅雷腳了；在通常技方面，站立重K依然是遠距離牽制的好招式；特殊技稻妻踵割仍然是對地對空的好招。與阿隆一樣，他增加了空中龍捲旋風腳；而且他的EX必殺技亦是十分有用，若果多倚靠EX必殺技的話，同樣可以令到他的攻擊更多元化。總括來說，阿拳依然是個攻守兼備的強者。



＜招式分析＞

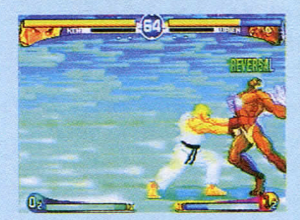
特殊技



稻妻踵割（→+中K／緊按中K）：這一招中段技與以往一樣，有輕微擾敵成份，而且攻擊判定較大，突然使出可能會令人難以招架；緊按中K的那一招是等於站立中K加上→+中K的合成版，可作對空及對地之用，比起阿隆的鎖骨割更為實用。

必殺技

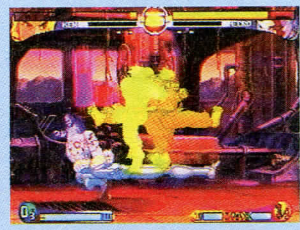
波動拳（↓↘→+P）：同樣是阿拳的一招飛道具攻擊，除接駁連續技使出之外，較為實用的方法是在遠距離作牽制對手；其中要注意的事項，就是當較近對手的時候，若對手擋了的話，同樣是很容易被一些出招快的超必狙擊到的（例如陽的雷震魔破拳等），所以除非對手處於必中的狀態，否則近身還是不出為妙。至於EX版，便會變成2 HITS的波動拳。



昇龍拳（→↓↘+P）：同樣是一招可攻可守的必殺技，威力實在是十分驚人，尤其是用重P來使出，若在地上擊中對手的話，可以多達3 HITS；而且他的昇龍拳比起阿隆的昇龍拳攻擊範圍更遠。就這一個原因，若用來CANCEL SA的話會更為方便；當然，作為對空用途亦是不錯的呢！。在EX版方面，除了HIT數增多之外，無敵時間比起普通的更為長，所以大家以EX昇龍拳來對空是不錯的選擇。



龍捲旋風腳（↓↙←+K）：一樣是向前突進的腳系攻擊，出招比起阿隆的龍捲旋風腳更快，但威力就較為弱些；同樣地若對手擋了或避開的話，很容易受反擊。至於EX版方面，會變成一招HIT數極多的招式，這可以令到對手難以BLOCKING後反擊；最特別之處，若全擊中對手後立即使出SA，對手是不能立即擋格到的。所以整體上來說，拳的龍捲旋風腳比起阿隆的較為可靠實用。



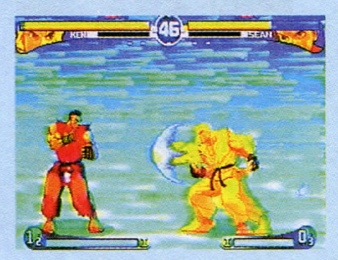
空中龍捲旋風腳（跳起時↓↙←+K）：拳同樣在《2nd》中再次擁有空中龍捲旋風腳了，除了攻擊的範圍大及攻擊判定強之外，對手若常常利用對空BLOCKING的話，這一招同樣是首選的進攻方法。EX版除了會在空中呈拋物線軌道降下及HIT數增多之外，它與普通的空中龍捲旋風腳的軌道亦會有輕微不同；在擊中對手後，大家亦不妨在一落地時用任何方法追打。



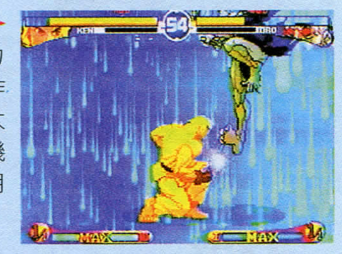


SUPER ART

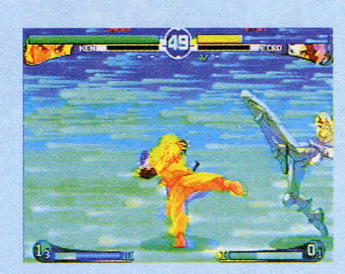
I) 昇龍裂破(↓↘→↓↘→+P)：攻擊力較為中等的一招向前突進SA，若是用作COUNTER對手的話，威力的確會有顯著不同。雖然，要儲很久才可使出一次，但大家可以利用儲存BAR長的優點，多些使出EX必殺技，一有機會再立即使出昇龍裂破，緊記着這一點的話，它絕不比疾風迅雷腳為差。



II) 神龍拳(↓↘→↓↘→+K／可連按)：三招SA中威力最為強勁的一招；不過在今作中儲存BAR只得一行，所以大家若選用這一招的話，一有機會便立即使出，若作對空之用的話，相信對手也逃不了吧！



III) 疾風迅雷腳(↓↘→↓↘→+K)：它是快速向前方突進的SA，而威力是三招SA中最弱的，特點是儲存BAR有3行之多，而且較快可以使出。在上集之中，它可以在擋格了對手的大部份攻擊後，立即用疾風迅雷腳來即時反擊，不過今集就比較難以做到了，除非對手所出的招式硬直時間較長，否則就算立即出此招都可以被對手趕及擋格。



<TARGET COMBO>

1) 近距離站立中P、N站立重P
2) 蹲下輕K、蹲下輕P
3) 蹲下輕P、蹲下輕K
4) 蹲下輕K、站立輕K
5) 蹲下輕K、站立輕P
6) 蹲下輕P、站立輕P
7) 蹲下輕P、站立輕K

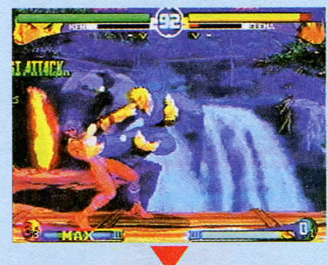
< 連續技 >

[註：連續技中的TC1可以轉為可以CANCEL的地上通常技；可以CANCEL的地上通常技有站立輕P、蹲下輕P、站立輕K、蹲下輕K、近距離站立中P、蹲下中P、蹲下中K、近距離站立重P、蹲下重P]

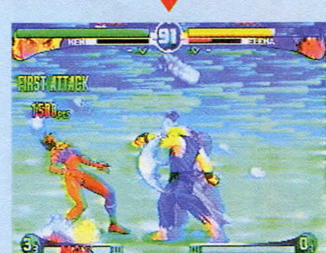
《一》跳起攻擊、TC1、波動拳／昇龍拳／龍捲旋風腳
《二》跳起攻擊、遠距離站立重P、疾風迅雷腳
《三》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、波動拳／昇龍拳、昇龍裂破／疾風迅雷腳
《四》跳起攻擊、TC1、波動拳、疾風迅雷腳
《五》跳起中K(擊中對手背部)、站立重P、波動拳、神龍拳
《六》跳起攻擊、TC1、EX龍捲旋風腳、昇龍裂破／疾風迅雷腳



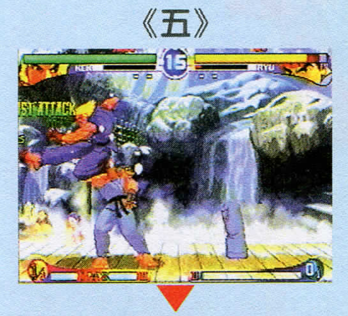
《四》

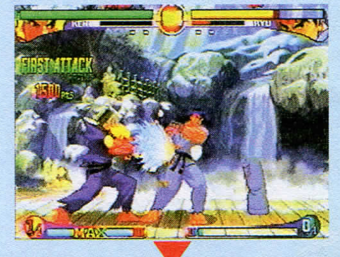


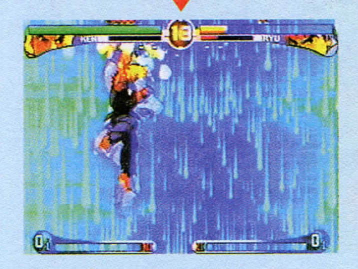




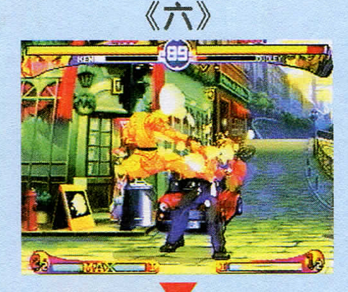
《五》

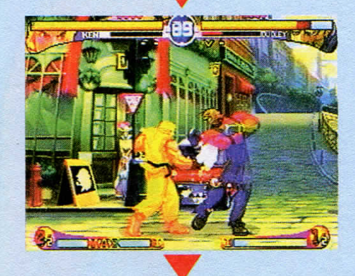


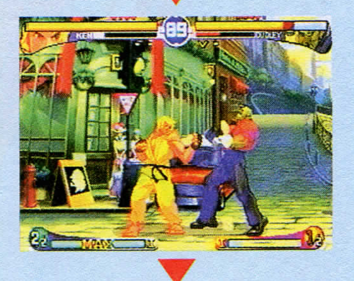


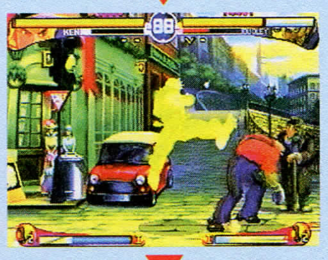


《六》

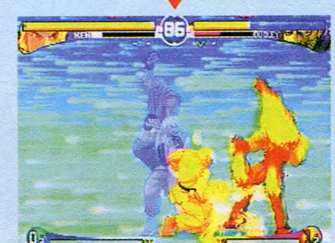




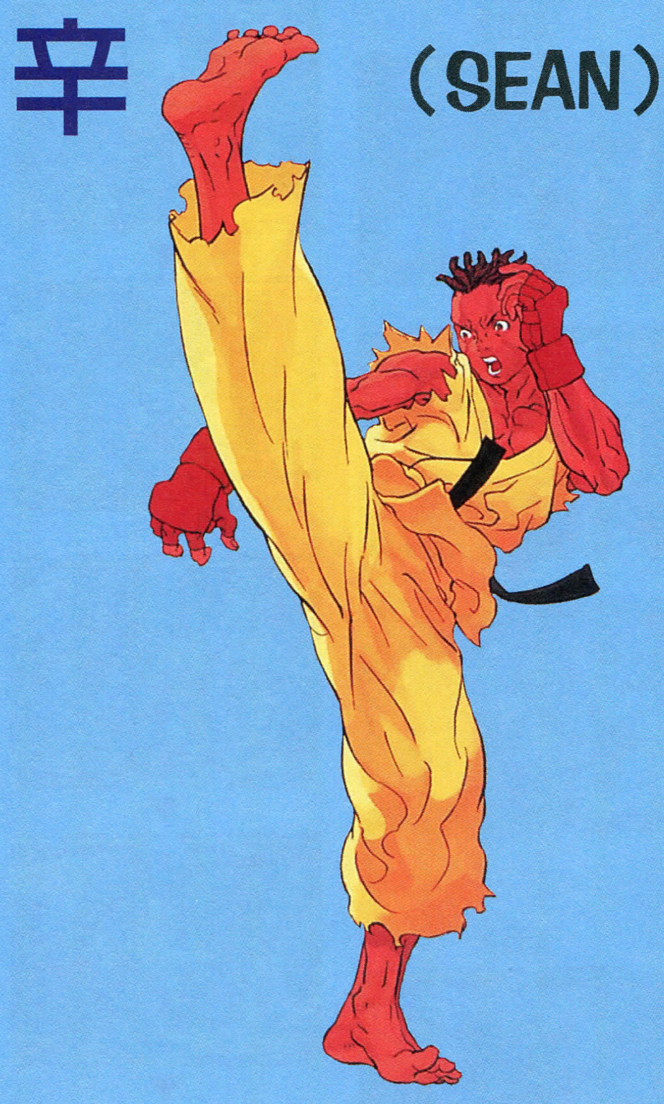








熱血小子～辛（SEAN）



辛在上集之中，比起其他角色來説的確有點遜色，不過於《2nd》中的辛，可算是脱胎換骨，現在慢慢地將他的改變逐一剖析。首先，他的特殊技——前轉及必殺技——SEAN TACKLE的速度快了，大家可以善加利用，來擾亂對手；第二，他的必殺技若以EX版來使用，威力及實用性都變得非常高；第三，他的PERSONAL ACTION在使出後，會投出一個籃球，在這一個時候若立即進攻（特別是SA攻擊），很可能會有意想不到的效果；第四，通常技十分實用，站立重P可以作對空及截擊之用，尤其是對付一些愛用LEAP ATTACK的對手，站立中K這新通常技可以十分有效地截擊對手下段的進攻。就以上的各種優點，辛的實力可算大大提昇，不過要注意的是在上集中的TC「站立中P、站立重P」已經取消了。

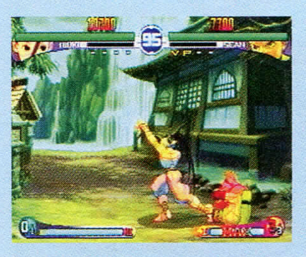


＜招式分析＞

特殊技



→+重P（未知正式名稱）：辛的新招之一，出招時會用頭鎚向對手攻擊，而特別的地方就是一招中段技；不過就正如阿隆的鎖骨割一樣，出招比較慢，大家可以用TC2的方法來使出，這樣命中率會較為高。



前轉（↓↙←+P）：向前方滾動的招式，它與豪鬼的那招一樣是沒有攻擊力，但是可以用作滾到對手的後方再施以重擊；按不同的拳擊使出的話，就會在不同的方位停下來。

必殺技



SEAN TACKLE（←↙↓↘→+P／可緊按）：使出時角色會向前衝，若果出招時不緊按P的話，是不會向對手攻擊的；而它的特別之處，就是一招下段攻擊，所以大家在擋格的時候要蹲下來擋啊！至於EX版方面，速度會快很多，在使用PERSONAL ACTION擾敵後，立即使用的話收效會很大。

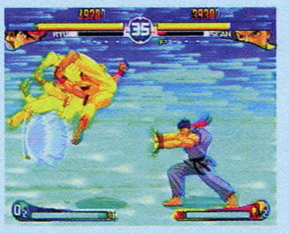
DRAGON SMASH（→↓↘+P）：一招與昇龍拳十分相似的招式，對空能力亦尚算不俗，而且當辛出招後，上昇到頂點的時候，是會出第2 HIT的拋擲攻擊的；至於EX版，攻擊力會增強少許，對空能力亦變得更佳。

TORNADO（↓↙←+K）：與阿隆阿拳的龍捲旋風腳十分相似的招式；同樣，出招快是它的優點，用來牽制對手是十分管用，不過若對手擋了的話，亦會十分危險，因為很容易遭受反擊。至於這一招的EX版，出招及收招都變得很快，用連續技接駁使出是一個極佳的戰術。





龍尾腳（↓↘→+K）：它是一招中段必殺技，用不同的K使出，攻擊的距離亦會有所不同。雖然是這樣，由於出招較慢及太大動作的關係，往往會被對手看準然後在BLOCKING後反擊，但大家不妨用EX版使出，因為除了HIT數增加外，若對手中招後會有一小段硬直時間，但只不過是極短，所以大家可以立即使用SA去狙擊；而且EX版還有一個特點，就是會變成有導向成份，大家可以在對手使出飛道具時立即使出。



《七》跳起中K(擊中對手背部)、站立重P、DRAGON SMASH、昇龍CANNON

《八》跳起攻擊、可以CANCEL的地上通常技、EX TORNADO、HYPER TORNADO/波動BURST

SUPER ART

I) 波動BURST(↓↘→↓↘→+P):辛的這一招飛道具SA實在十分抵用,雖然攻擊力是三招SA中最低的,不過儲存BAR可多達3行之多,又不雖要儲太久才能使出,其中最特別的地方,是可以抵消一般的飛道具,而且速度極快,大家可以在一看準對手出飛道具時立即使出,它還可以用作截擊、擋格後立即反擊及中距離對空等等用途,喜歡的話又可以常常用EX必殺技;所以這一招的變化都可算十分大。





II) 昇龍CANNON(↓↘→↓↘→+P/可連按):它是一招以對空為主的SA,除此之外,當然還可以接駁連續技使出啦!唯一特點是無敵時間長及可以連按增加攻擊力。

III) HYPER TORNADO(↓↘→↓↘→+P):辛的這一招SA是三招之中威力最大的一招,所以儲的時間都比較長。出招時會快速衝前,然後向對手攻擊;比較好的使用方法,就是接駁連續技使出了。





<TARGET COMBO>

1) 近距離站立中P、N站立重K
2) 站立重P、→+重P
3) 蹲下輕K、蹲下輕P
4) 蹲下輕P、蹲下輕K
5) 蹲下輕K、站立輕K
6) 蹲下輕K、站立輕P
7) 蹲下輕P、站立輕P
8) 蹲下輕P、站立輕K

<連續技>

[註:可以CANCEL的地上通常技有站立輕P、蹲下輕P、站立輕K、蹲下輕K、近距離站立中P、蹲下中P、蹲下中K、站立重P、蹲下重P、近距離站立重K]

《一》跳起攻擊、可以CANCEL的地上通常技、DRAGON SMASH/輕或重的TORNADO

《二》跳起攻擊、可以CANCEL的地上通常技、波動BURST/昇龍CANNON/HYPER TORNADO

《三》EX龍尾腳、波動BURST/HYPER TORNADO

《四》跳起攻擊、可以CANCEL的地上通常技、DRAGON SMASH、波動BURST

《五》跳起攻擊、近距離站立重K、蹲下中K(這一HIT十分難連)、波動BURST/HYPER TORNADO

《六》跳起攻擊、TC1、波動BURST/HYPER TORNADO

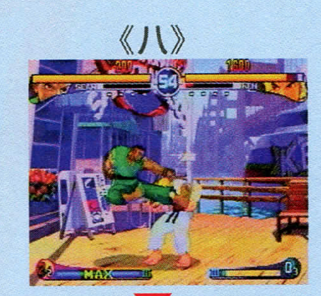
《六》







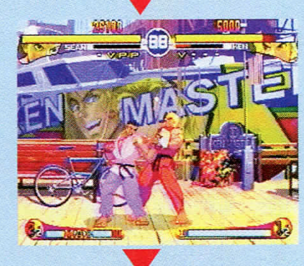
《八》

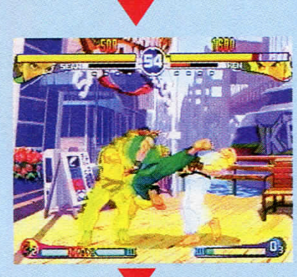


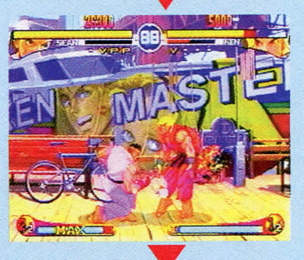
《七》

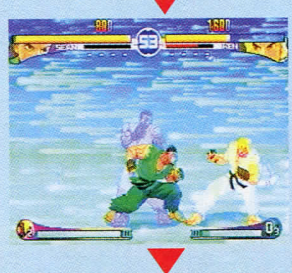


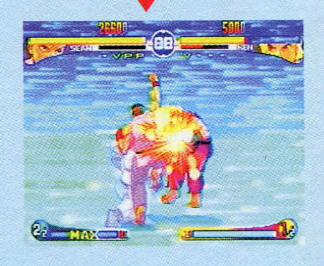


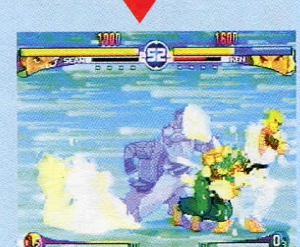












大地之戰士～艾莉娜（ELENA）

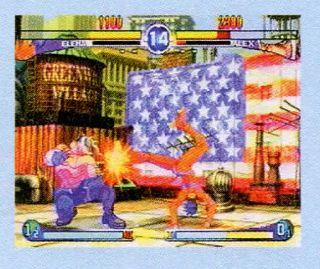


艾莉娜在上一集中，由於招式變化比較少的關係，所以的確比較「輸蝕」；不過由於今作加了EX必殺技的關係，而且她亦加了一招新必殺技——SPIN SIZE，就這兩點已經令到艾莉娜在進攻方面增多了許多的變化。另外，不可不提的當然是她那一些攻擊範圍夠遠的通常技啦！憑她這一個手長腳長的優點，就算向對手進攻亦不需要太埋身；她的通常技的另一個優點，就是大部份都出招快、收招快。還有她的LEAP ATTACK亦是十分實用，只要在較遠些出招，當一擊中對手後立即使用連續技的話，確是另一個進攻的好方法。綜合以上的種種理由，艾莉娜的確是一個攻守佳宜的角色。



＜招式分析＞

特殊技



HAND STAND KICK（→+中P）：一招攻擊距離極遠的中段攻擊，雖然出招慢，不過在一定距離使出的確是十分有用，又或者待對手跌低後起身時使出，許多時都能夠「陰」到對手。



SLIDING（↘+重K）：向是一招向前突進的下段攻擊，特點是攻擊距離甚遠，配合HAND STAND KICK來交替使用是極為適合的。

必殺技

SCRATCH FOIL（→↓↘+K）：可作對空或配合連續技使用的必殺技；特別之處是出招快，而且以中K或重K使出的話，於第1 HIT是可以CANCEL SA的。而它的EX版，除了HIT數增多及出招非常快之外，收招的動作亦加快了。



LINO HORN（←↙↓↘→+K）：它是一招攻擊判定極大的向前突進必殺技，輕K使出的話出招會比較快，但攻擊距離比較近，重K使出的話出招雖然較慢，但勝在攻擊距離非常遠；雖然是這樣，若對手蹲下的話，這一招是會落空的，所以大家可以用輕K使出來作對空之用。EX版的特點，就只是HIT數會增加。

MALLET SMASH（→↘↓↙←+P）：這一招必殺技的特別之處，就是第1 HIT是中段攻擊，但缺點就是出招時比較慢，所以大家只可以作取代跳起攻擊之用。如果大家用這一招能夠擊中對手，是可以立即以SA作連續技狙擊的；若用重P使出而又擊中對手的話，是可以立即以站立輕K作第3 HIT的攻擊，當然之後還可以駁連續技啦！在EX版方面，出招及收招都會增快許多，大家要記得這一點，在得手後記得駁連續技呀！



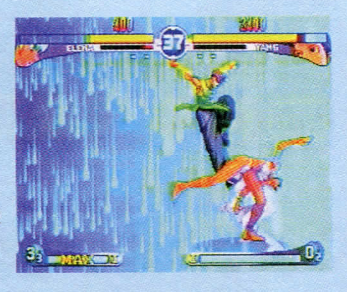


SPIN SIZE（↓↙←+K／可連續輸入三回）：雖然她的這一招新加的必殺技出招較慢，不能駁連續技使出，但若果以EX版來使用的話，由於出招及收招快了的關係，駁連續技使出絕對是可行的，而且在擊中對手後，還可以作追打啊！





SUPER ART

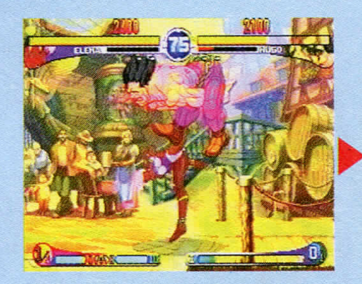


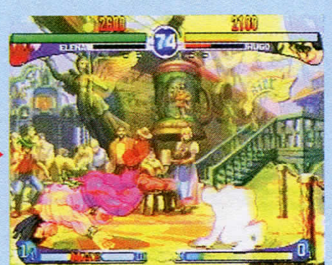
I) SPINNING BEAT（↓↘→↓↘→+K）：它是三招SA中無敵時間最長的一招；出招會攻擊判定會全封鎖於正前方，而且駁連續技使出非常不錯，儲存BAR又多達3行，亦不需儲太久，的確是她最可靠實用的SA。



II) BRAVE DANCE（↓↘→↓↘→+K）：向前突進的SA，攻擊距離遠、威力驚人是它的特色；但要注意的是若在空中擊中對手的話，對手只是會中1 HIT的，所以若沒有把握在地上擊中對手的話，還是不出為妙了。

III) HEALING（↓↘→↓↘→+P）：固名思義，這一招是完全沒有攻擊判定，只是純粹回復能源的一招SA；在使出時角色會完全不能動彈，若胡亂使出的話，相信對手亦「絕不客氣」吧？！所以大家可以在使用投技或打跌對手後立即使出，若對手起身時，各位可以同時按下3個P來剎停回復狀態。





<TARGET COMBO>

1）跳起輕P、→+中K

＜連續技＞

[註：連續技中的TC1可以轉為其他的空中通常技；可以CANCEL的地上通常技有站立輕P／蹲下輕P／站立輕K／蹲下輕K／站立中P（第1 HIT）／蹲下中P]

《一》TC1、任何可CANCEL的地上通常技、SCRATCH FOIL
《二》TC1、站立中P（第1 HIT）／蹲下中P、EX SPIN SIZE
《三》MALLET SMASH、SPINNING BEAT／BRAVE DANCE
《四》TC1、站立中P（第1 HIT）／蹲下中P、EX SPIN SIZE、SPINNING BEAT
《五》重MALLET SMASH（可EX）、站立輕K、中或重或EX SCRATCH FOIL（第1 HIT）、SPINNING BEAT／BRAVE DANCE
《六》TC1、任何可CANCEL的地上通常技、中或重或EX SCRATCH FOIL（第1 HIT）、BRAVE DANCE、向前跳起重P（對手要在牆邊／特定角色）
《七》[對手於版邊時]TC1、站立中P（第1 HIT）／蹲下中P、EX SPIN SIZE、SCRATCH FOIL、SPINNING BEAT

《五》

《六》

《七》

GRANSTREAM 傳紀

TEXT BY TAZ

OFFICIAL PRODUCT



《續．火之章》

再登魔空要塞

眾人成功令巴靈大陸的浮上能量重開，里悟打算向下一個目的地地之大陸「加力圖」進發（ガイナード）。此時基姆多對里悟說加力圖是帝國的要塞，如果用沒有攻擊力的艾亞尼姆前去的話一定會受到帝國強烈的攻擊，所以基姆多叫里悟乘坐空賊團的飛空艇古狄前去。

里悟整理好道具後先登上艾亞尼姆，艾亞尼姆說帝國佈下的強力結界令它找不到加力圖的正確位置，但它會尾隨飛空艇古狄的方位重新確認加力圖的所在。最後里悟登上古狄，與亞斯雅談話後可在艦上四處參觀，但里悟基本上在艦內沒事可做，SAVE過後先到艦橋玩駕船。有否發現下層通道中央有兩個房間呢？入內與所有船員談話後回房間與亞斯雅和娜拉美談話，最後再回艦橋集會。

古狄已到達加力圖空域，並立即受到魔空要塞維特路的雷擊砲攻擊，唯一的脫險的方法只到維特路內部破壞。因為亞斯雅曾經被禁在維特路一段時間，艾亞尼姆可以利用亞斯雅為媒體將里悟傳送到亞斯雅被禁的房間，於是里悟、亞斯雅和娜拉美便一同前往敵人陣地。



起點是上次救出亞斯雅的房間，先到（要點1）（要點是正方型、表示重要事情；點是圓型、表示出口等地點）打低那個戰士，戰勝後可得到「ID卡2」，然後用昇降機I到第3艦橋部的（要點2）戰鬥並取得「ID卡1」。此時再用昇降機I到艦內移動通路層，以正下方通道（2）或（3）進入動力機關室，向（要點3）和（要點4）兩部機使用ID卡1、2，最後到下方（要點5）與魔導技師查詢雷擊砲的破壞方法，技師救里悟將雷擊砲的制御裝置能量逆轉，他說自己會和魔空要塞同歸於盡。





沿新打開的通道進入雷擊砲制御室，制御室的出口（7）、（8）可登上兩個房間，7只是敵人、而8是寶箱怪，打低寶箱怪後調查後面的木箱可得新長劍。之後到制御室上層的（要點8）調查，里悟會將雷擊砲的能量逆流，魔空要塞很快便會毀滅。此時可回到起點的房間與亞斯雅會合，





但里悟只找到亞斯雅留下的字條，字條說亞斯雅已經和基姆多等人會合。此時應以昇降機II到第1艦橋，取得寶箱很進入最上方的房間。



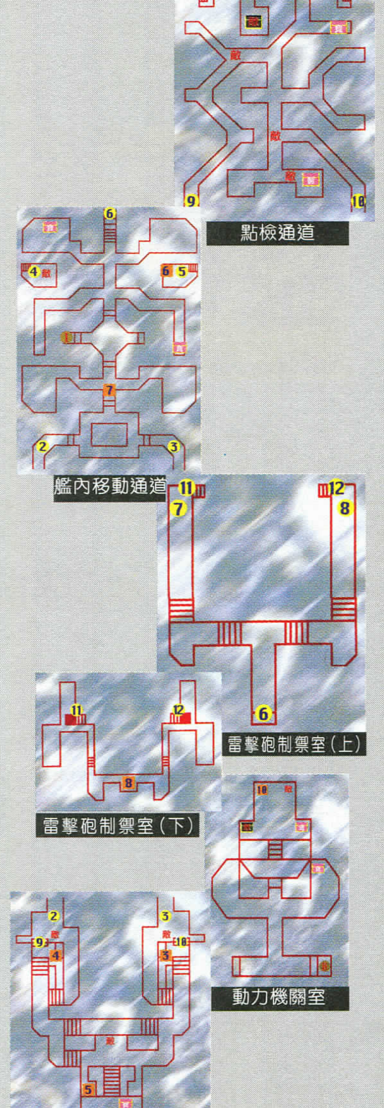
在房內看到史歷沙（娜拉美的兄長）被兩個帝國士兵圍攻，原來自史歷沙成為魔空要塞的新艦長後舊艦長已經十分不悅，於是現在就將計就計來一齣「黑獄斷腸歌之砌生豬肉」，里悟亦被認為是史歷沙的同伴而被迫戰鬥。由於敵人只是一般的戰士，不一會便收拾掉，取過房內另一個寶箱後便可用兩台昇降機前往艦內移動通路層。



里悟走向艦內移動通路層出口（2），聽到娜拉美與史歷沙正在對話，原來史歷沙認為人類一日生存在世也會為世界帶來滅亡，說算今日可以用人的力量強行令大陸繼續存在，日後也必招惡果。最後史歷沙獨自離開，里悟與娜拉美談話後亦會離開魔空要塞。眾人在艾亞尼姆再次集合，基姆多問艾亞尼姆可否到塔外看看，原本空賊團已經全軍盡默，看着飛空艇古狄和魔空要塞一同下沉，基姆多心裏是說不出難過；而此時神秘的地之大陸加力圖漸漸在黑雲後出現。




魔空要塞 第2艦橋部


魔空要塞 第3艦橋部

點檢通道

艦內移動通道

雷擊砲制御室（上）

雷擊砲制御室（下）

動力機關室

第1艦橋部

《地之章》

眾人失憶

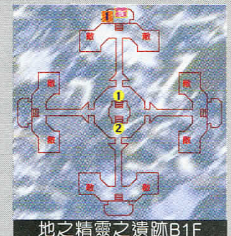
加力圖是一個球狀大陸，由於浮上能量日漸衰竭，除了上半圓的位置外其他陸地已經脫落，暴露出帝國的要塞。令加力圖浮上是一件極之危險的事，因為一但其能量重開，帝國亦會因此而復甦。基姆多說直接殺到帝國根據地是有勇無謀的做法，所以眾人先在帝國沒法占據的村落「基魯達尼亞村」(ゲルタニア)降落，然後再從長計議。進入基魯達尼亞村後奇怪的事便發生了，除了里悟外其他三名同伴突然出現幻覺，並完全忘記自己的使命。於是里悟在村落上方的古蹟精靈之神殿調查，在神殿裏面有一頭與基洛古巨大化時一樣的精靈獸「露法斯」，露法斯說地之賢者為了基魯達尼亞這個聖地免受帝國軍侵襲，自古使被施以一種咒語，進入村中的人都會被幻覺迷惑以至忘記自己的目的，而中咒後便會至死方休。露法斯說唯一的解咒法是到四個大陸中的精靈遺跡接受考驗，取得四大精靈王的認可，里悟先在神殿中央的石台上取得石板，再在露法斯兩旁的牆上調查取新武具。在村中與三名同伴談過後便可離開村落。



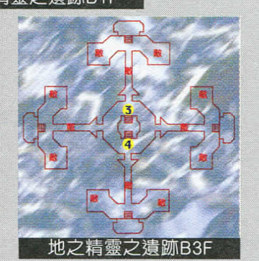
四大精靈王之地

以艾亞尼姆進入地之精靈遺跡時，艾亞尼姆說有一種回鄉般的親切感，因為精靈遺跡是精靈力最為集中的地方。里悟以石板之力將遺跡入口打開，先到遺跡B1的(要點1)取得用以解讀古文的新魔法，接下來到底層B4，此處有一個石台座，如不首先施以解讀古文魔法不會起作用，在它前面施法後再調查石台座，此時即可回到B2F原，本來不能通過的橋已經打通。先到B2的正下方取新的雷系斧頭，再以右邊的出口繼續進入下層，沿路行會遇到地精靈王的僕人，它要求里悟先通過地龍之間的考驗，里悟踏上浮板後便會立即與地龍展開戰鬥……

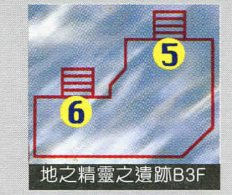


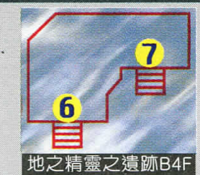

地之精靈之遺跡B1F


地之精靈之遺跡B2F

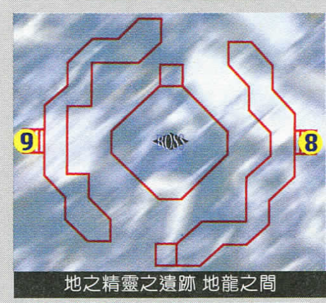

地之精靈之遺跡B3F

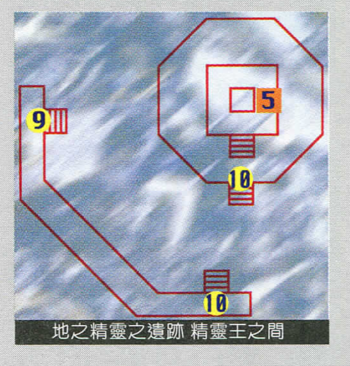

地之精靈之遺跡B4F

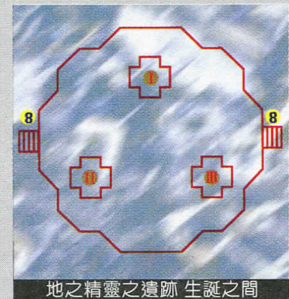

地之精靈之遺跡B3F


地之精靈之遺跡B4F


地之精靈之遺跡B5F


地之精靈之遺跡 地龍之間


地之精靈之遺跡 精靈王之間


地之精靈之遺跡 生誕之間

地龍攻略法

地龍特別害怕的是雷屬性，用攻擊力最強的新雷系斧頭攻擊是最有效的方法，它的攻擊方法有遠距離噴氣和近距離轟飛攻擊，先擋去其噴氣攻擊(攻擊時間很長，別心急)再小心的拉近距離，貼近它後便不繼(連續按左或右兩次)橫移，繞到它背面時便可立即施以最快速的斧系必殺技旋風斬(←↓→○)，不出兩三次即可解決它。

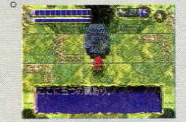
里悟終於取得地之精靈王的肯定，在黃光閃閃的石柱前使用石板便可將地的印章燒在石板上。此時地之精靈王會將人類失去大地經過的記憶傳授給里悟：「人類不斷追求強大的魔導力，最終令自己的土地沉在水裏。本來，四名尊崇精靈之力的賢者是人類的希望，他們計劃與精靈們一同令世界回復舊觀，可是「最終魔王」的出現令人類的最後希望幻滅，究竟「最終魔王」的目的何在？為何他希望君臨一個沒有生命的世界？」往事說完後里悟與精靈下僕談話，下僕說自己的工作已經完畢並馬上消失，此時再次調查石柱，即可習得新攻擊魔法！！沿路離開時里悟會進入一所新房間「誕生之間」，房中有一把聲音說艾亞尼姆失去力量，里悟必須解放此地的靈魂才可樣艾亞尼姆繼續飛行。順序調查上左右三條石柱後，聲音說艾亞尼姆由大量精靈的聖靈來起動的，它希望里悟能用於正途，不要辜負精靈。接下來的三個精靈遺跡玩者可自由選擇！

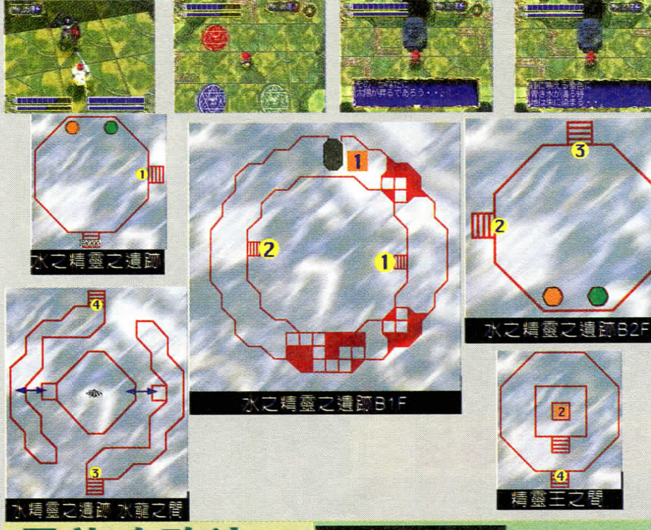


四大精靈王之風

以艾亞尼姆回到風之大陸斯露芙，在地圖按下方便可找到風之精靈遺跡的入口。

風之精靈遺跡的解迷成份可說是四個遺跡中最為困難的一個，里悟施以解讀古文魔法後，看到一首詩：「這裏有五隻翼。當青色的水映照出綠色的影像時 大地說會染成一片紅……。而太陽會在那邊昇起」里悟再查看遺跡四周，發現地上有紅色、黃色、藍色、水藍色（即日文中的粉藍）、綠色和紫色六個魔法陣，踏上魔法陣後便會進行戰鬥。關鍵是五這個數字和文章中提到的五種顏色，答案在本頁頁底，讀者也可先靠自己想想啊！解破迷題後石台便會消失，以後的通道進入風龍之間，馬上便會與風龍展開激戰。





風龍攻略法

風龍的防禦力是四條龍中最弱的，但其攻擊的封位能力十分之強、里悟十分難接近它施以重擊。風龍的遠距離攻擊是三連發的球狀攻擊，舉盾擋格必須做得很足，比起其他龍的噴氣攻擊，風龍的噴風攻擊距離較短，加上它的轟飛力牆十分之霸道，在拉近距離後要格外小心，撓到背面好好用必殺技回敬它吧。

戰勝風龍後風之精靈的下僕會引領里悟進入精靈王之間，燒好印章後下僕將精靈王的古記憶傳給里悟：「此人在黑暗的深處，隨龍神的風雨和巨神的雷突然出現。其名是刹路古，他以世界的支配者自居，所以人們都稱他為魔王。他的心冷漠如冰，以強大的魔力統率着凶殘的魔物軍團。他為了掌握世界而開始大侵略，抵抗他的人殺無赦、奪得的國家不論大小全都摧滅。為了排除一般對抗勢力，魔王將一切魔法從人類手中完全奪去。他將人類以外的智慧生物分為四種屬性，分別封鎖在四個異次元之中。自此人類和精靈除了分享自然界的恩賜外已無直接的連繫，換句話說魔王刹路古可說是精靈界的真祖，他希望懲罰胡亂使用魔導力、罪孽深重的人類。」向下僕取得精靈軍最強武器後即可向下一個目的地進發。

■順序為：綠→藍→水→紅→黃(紫色不用理會)

四大精靈王之水

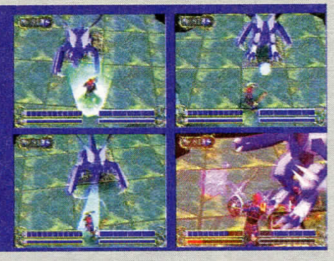
完成風之精靈遺跡後便到水之大陸繼續冒險，另外，現在回來這　會有很多特別事件呢！先到領事館找亞夫多，與他大玩一日後，其母因覺自己罪大惡極而獨自離開，醒來後里悟再次找亞夫多便可習得新魔法。另外，回到邪教集居地中左下角（SAVE點左下路）的古代武具博物館可用戰鬥中得來的卡片複製新武器和學習新魔法（方法在段頁有詳細解釋）。

回到正題，進入水之精靈遺跡後可以先SAVE，然後以右邊的通道進入B1F。正如之前一樣在個石台座前施以解讀古文魔法，然後再調查石台座。此時空氣中會出現一道藍光，石台說藍光會在60秒後消失，並指示你以順時針方向走一圈。路上會有很多昇降板阻礙你前進，過昇降台時有點秘訣，就是在等待昇降台落下時就按實前進方向，如此便可省去不少時間。藍光消失前一刻會有強光，看準時機「在那一瞬」回到石台前調查一次便算成功。然後你要再次施以解讀古文魔法並調查石台，今次的考驗是逆時針方向走一圈，但今次比較容易，在60秒內回到石台前調查即可，如此一來你便可以通道(2)進入水龍之間。



水龍攻略法

水龍的LP比地龍多，而且更喜歡使用回復HP魔法，攻擊除了噴氣外還有冰球射擊。對付它的基本方法是不變的，但各位不要忘記更改裝備來戰鬥，因為水龍最怕的就是火系攻擊，事實証明裝備火系長劍的攻擊力是較強的。從施故技，防禦後前移拉近距離、接近後橫移、並在其背部用必殺技施以重擊。



戰勝水龍後便可與水之精靈王見面，先在石柱前使用石板。之後精靈王會傳授里悟一段關於「最終魔王」的記憶：「魔王刹路古憑着強大的魔力而征服世界各國，相傳他的據點是一座飛行的塔，統領着強大的魔物的軍團。當時世上餘下最後一個王國，當中一些害怕魔王軍的人竟在國內發起內亂，他們不但奪取皇位並殺害皇室成員，更向魔王搖尾乞憐，得知此事的魔王十分憤怒，於是以最強大的魔法將這個王國消滅。被燒成焦土的王國餘下一個生還者，她是在內亂中倖免於難的公主愛露美沙。至於公主為何可在刹路古強大的魔法之下生還？是否刹路古自己的意思呢？這就不得而知了。雖然愛露美沙被禁在魔王城多年，但她還是不願順從刹路古，魔王因此再次處死愛露美沙，但在行刑前一刻刹路古卻改變主意，可惜已經太遲，公主在魔王面前變成水晶。不久後魔王和飛行塔一同沉沒於海……」

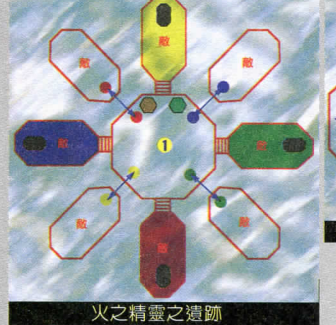
很長的一個故事，奇怪的是故事中的魔王也算是個有情有義的人，而且好像被人在幕後操縱，處於身不由己的境況，而「飛行的塔」又是否在說艾亞尼姆呢？向下僕說話後可得到精靈軍中最強力的裝甲。

四大精靈王之火

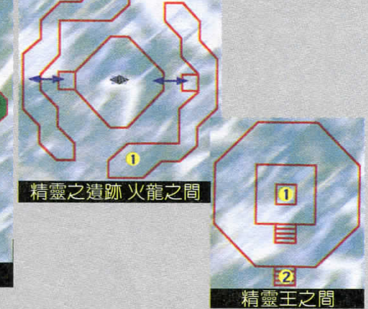
先為大家補上一點資料，在火山爆發後到右邊村的道具房是可以購入魔法的，喜歡齊武器齊魔法爆機的玩家可要留意了。火之精靈遺跡的結構極之簡單，但卻需要經歷連場戰鬥，玩家記得SAVE，並裝備最新的裝甲啊！遺跡有上下左右四個房間、四個魔法陣，踏上魔法陣會進入戰鬥，而進入四個房間時會出現紅黃藍綠其中一種強光（詳見地圖）。先踏上任何一色的魔法陣並戰鬥，之後進入強光與魔法陣同色的房間戰鬥，戰勝後此顏色的魔法陣說會解放，如此將四色魔法陣解放後，便可進入火龍之間戰鬥了。







火之精靈之遺跡



精靈之遺跡 火龍之間

精靈王之間

火龍攻略法



火龍是四條龍之中攻擊力最強的一個，但相對它的防禦力則較低。它的遠距離攻擊也是噴火、火球，另外火龍在噴火攻擊前有一個吸氣時間，必須留意。基本對付方法與之前兩條龍分別不大，但在近距離施以必殺技的時機掌握就要更加小心，因為一但被反擊可不是鬧着玩的。裝備方面，你可針對火龍的屬性使用水系長劍，若果玩者已經在水之大陸的古代武具博物館取得最強斧頭的話，選擇後者更佳。

取得最後一個印章後，里悟接受火之精靈王的最後一段古代記憶：「世界進入一個新的年代，精靈們正式被分為四大系，並居住在四個獨立的世界。另外，人類亦獨自開發了以自然力量產生的魔導力，起初魔導力只是一道小小的火種，但經過多年歲月的進化，魔導力已成為燒毀一切的地獄之火。與此同時，魔王剎路古以毀世者的姿態君臨天下，其真正身份和目的也是一個迷。」火之精靈下僕會將精靈軍最強的盾交給你，現在里悟已經取得四大精靈王的認可，是時候回到地之大陸加力圖繼續未完的任務了。



地下墓地

里悟回到地之大陸加力圖，希望解除村中魔法令同伴們清醒。進入精靈之神殿後向石台使用古代石板，此時精靈獸露法斯說里悟已經取得四大精靈王的承認，但要破解此處的魔法則還有一個條件。原來為了制御這個結界魔法，露法斯的身體已經與祭壇一同被固定化。若果要再次解決結界魔法，同是精靈獸的基洛古就要將自己的身體交予露法斯同化。里悟本來也不願與基洛古分開，但正如露法斯所言，基洛古只是將肉身交給牠，精神上是沒有滅亡的。況且精靈獸本來就是由同一個生命所生，死後亦會再次合而為一，露法斯現在會將基洛古的記憶一同合併，露法斯就是基洛古，牠會以另一種方式生存下去。









最後基洛古在依依不捨的心情下與里悟分開，村四週的黃色氣息亦同時消失掉，娜拉美、基姆多相繼回復記憶。露斯法說帝國很快就會得知結界的消失，里悟必須要在短時間內行動，否則就會給帝國軍有機可乘。里悟馬上會在神殿門外遇到娜拉美，她得知基洛古的離去後傷心得獨自離開了。里悟在右上角的民家找到亞斯雅，奇怪亞斯雅並沒有隨魔法的消失而回復記憶，里悟出外尋找娜拉美時，在門外遇到基姆多，基姆多一腦子中也是為同伴復仇的事，與里悟說不到兩句就獨自離開了。此時娜拉美又再出現，里悟與她入內看看亞斯雅的情況，娜拉美竟又再傷心得獨個兒跑掉。在神殿門外可找到娜拉美，看來娜拉美亦為基洛古的離開和基姆多的意見分歧而傷心，另一方面她因為喜歡上里悟而煩惱，最後娜拉美醒覺現在不是說任性話的時候，又再次提起精神。

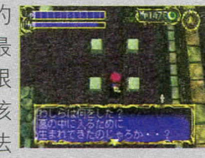
娜拉美叫里悟再與亞斯雅談談，希望能令她回復意識。此時，在村中遊蕩的帝國兵原來亦回復了意識，他打算離開殘暴的帝國軍，所以想請里悟助他除去鎧甲。天上突然傳來一把神秘的聲音，並以「魔王剎路古的魔法」將背叛的兵士爆個稀巴爛。究竟里悟、亞斯雅和魔王剎路古有何關係呢？因為亞斯雅聽到剎路古的名字後回復了小許意識、而里悟則學會了這種「魔王剎路古的魔法」……十分奇怪。



里悟回到神殿向露法斯詢問地之精靈之詩的事，露法斯說詩就藏在基魯達尼亞村下面的人民墓地中。但里悟在取得詩後必須先破壞帝國軍的要塞，否則就變相為他們重開能量。現在里悟調查村中央高台上的長柱，便會發現進入地下墓場。



地下墓場分為上層聖域和下層平民、戰士和貴族共四區，在入口里悟遇到一個小女孩，她神神怪怪的「飄」到平民墓地的入口，最後里悟跟隨小女孩踏上魔法陣進入平民墓地。在「一般民之墓所」後里悟找不到其他出口，最後在墓碑上發現指示，先調查東方（右邊）的右上角向下數第二個和右下角向上數第二個墓、再調查西方（左邊）的左上角向下數第二個和左下角向上數第二個墓、然次後是上方右上角第一個、最後調查下方左下角第一個，此時燈光會暗下來，而里悟會在右



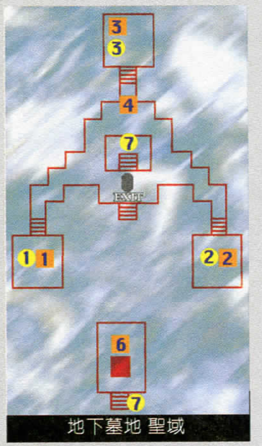


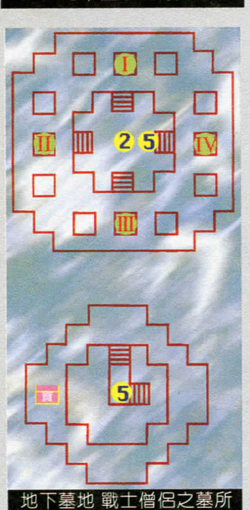

下角遇到一個尋找女兒的老婆婆，回答「是」會發生一場戰鬥，戰勝後發現中央其中一條梯由向上變成向下，除可得到精靈詩的一個小節外還可增加一個LP。

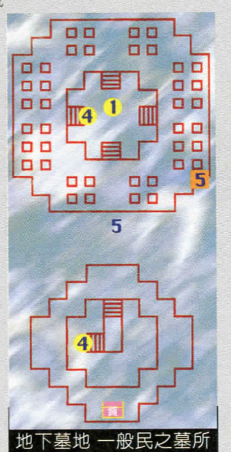

回到聖域區，小女孩會再次帶領里悟走向戰士之墓所的入口，在這裏有十二個墓碑，調查次序是（上方中間的一個）、（下方中間的一個）、（左方中間的一個）和（右方中間的一個），最後便可打通往下層的入口，在下層里悟取得另一小節精靈詩和寶物。最後是上方的王族墓，在此只需要調查右方排上面的一個棺材，就可以打開新的出口。在此里悟將得到第三節詩，另外王族墓中還有一個年輕婦人，她正在尋找自己的女孩。

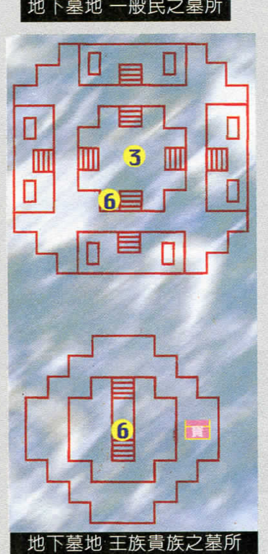

再次到聖域區尋找小女孩，女孩說希望你帶她到媽媽身邊，回答「是」的話女孩會開始跟着你，若你選錯人的話女孩會回到原處，此時你需要再回去找她。


究竟誰人才是女孩的母親呢？原來是一般民之墓所中的老婆婆，她在墓地中等待女兒已經有一千年之久啦……此時一切已經就緒，現在聖域區中的通道應該已經打開，入內就會遇到地之賢者的意識，並將最後一小節精靈詩傳給里悟，賢者離去後進入帝國要塞的通道就會打開，但里悟要先回基魯達尼亞村令亞斯雅回復意識。


地下墓地 聖域


地下墓地 戰士僧侶之墓所


地下墓地 一般民之墓所


地下墓地 王族貴族之墓所

帝國要塞


回到村後，里悟發現亞斯雅已經回復意識，娜拉美說基姆多曾在亞斯雅耳邊說了點話，之後亞斯雅就安心的睡了一覺，醒來時她的意識就完全復原了。


里悟問亞斯雅聽了甚麼話，但她已經完全忘記了。里悟將地之精靈詩交給亞斯雅，但他表示要先破壞帝國的大本營。娜拉美聽說過帝國要塞是個有入無出的地方，她將自己的「珊瑚首飾」交給里悟，並且要里悟答應她平安回來。


再度進入地下墓地，並踏上剛才與地之賢者見面的房間，跳進中央的洞就會到達位於地心中的帝國要塞。先到（要點1）處與瀕死邊緣的空賊團成員談話（右邊有牆擋着，要向左走一個圈才可到達），他說史歷沙在魔空要塞救他出來，並說里悟一定會來，他留在此處就是要提供情節給里悟。

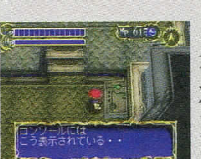



原來要進入帝國要塞中心點攻殺最高領導者「魔導大帝基路西化」並非易事，里悟必須同時取得系統卡和合適的密碼才可。


此時沿原路回到（要點2）會發現新的敵人，戰勝它便可得到「系統卡system card」，在出口（1）旁的終端機使用系統卡後內房的昇降機就會開動，但房內有一個寶箱在昇降機開動後十分難取，最好先取得下層的寶箱才開動昇降機。


請留意地圖中B大樓上層的四個昇降機與四個相連的房間，玩者戰勝一個房間的敵人後，接駁到通道的浮板就會開動，里悟要依照地圖指示走入相應的房間中，每次魔法會將里悟輸送到四個賢者的故鄉。

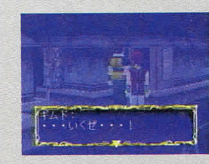

如此戰鬥四次，里悟便可在四賢者處取得最強攻擊魔法、最強劍、盾和鎧甲；同時，魔法會將你送到帝國要塞中樞部份。


先走到左邊BLOCK X的（重點1），在這裏有一個敵人、一個寶箱和一部終端機。先解決掉敵人，再取魔法，最後便可向終端機調查，現在可以走向BLOCK Y的（重點2）了。


在BLOCK Y你必須將敵人幹掉以取得SYSTEM KEY，再與終端機前的魔導師對話，得知PASSWORD是「△△×○」。


回到起點處的（要點3），發現娜拉美和基姆多已經到達，基姆多說因為結界解除時令他的精神十分混亂，才會在村中對里悟如此暴躁。基姆多明白帝國基地是何其危險的地方，於是清醒後就馬上趕來幫助里悟。

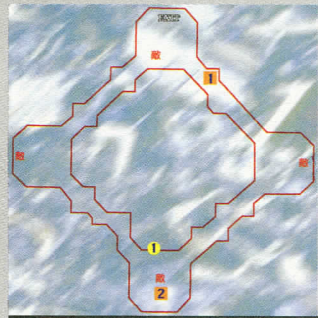


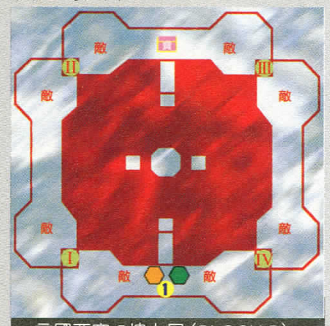

基姆多正為無法打開移動台前的大門而十分苦惱，里悟在門右邊的牆上不斷調查，最後在牆上發現SYSTEM KEY的插入

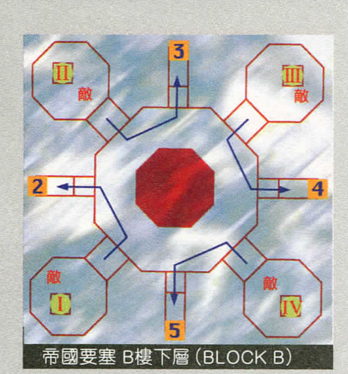


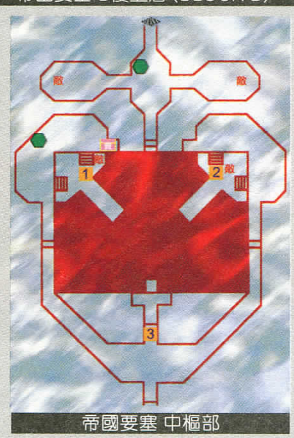
口，在插入口位置使用SYSTEM CARD後，接下來小心輸入PASSWORD「△△×○」，這樣就可以將大門打開。大門打開後基姆多命娜拉美立即前去與亞斯雅會合，並將最心愛的短劍交給娜拉美，原來基姆多已經決意一死，與里悟一起共同進退。

正當里悟和基姆多準備踏上移動台時，空氣中突然出現一道強勁的冷流，基姆多叫里悟警告娜拉美馬上離開，里悟走到下方與娜拉美談話後，再次回原處與基姆多會合。此時里悟發現移動台完全失靈，原來接駁移動台的電路受不住寒冷而凍壞，在時間無多的情況下基姆多以自己作電纜讓電流通過，最後里悟只獨自前去解決魔導大帝。


帝國要塞 A樓層(BLOCK A)


帝國要塞 B樓上層(BLOCK B)


帝國要塞 B樓下層(BLOCK B)


帝國要塞 中樞部

魔導大帝 基路斯化

原來所謂大帝竟然是一隻獨眼四手巨型生物，其體質足有一個畫面般大。而它的攻擊方式總共有四重。

1) 在近距離基路斯化會以兩隻巨爪向里悟作「雙鬼拍門」攻擊。

2) 而在中距離它的爪擊會沿着地面衝擊過來。

3) 在遠距離它的爪就有如兩隻大鐵鎚般逐隻轟下來。

1-3的爪攻擊全作必殺技計算，無法舉盾防禦。

4) 最大問題是它身體上發射的巨大光線，就算舉盾防禦也會被推至「九丈遠」。

攻擊方法：基路斯化的確是牛高馬大，但它的爪擊起手收招都十分大上大落，並不能對本體的弱點作出靈活的防守。由於對手的敏捷度極之不足，里悟可放心裝備上全套最強的舊魔導同盟軍裝備，若果玩者手上擁有更強力的武器亦不妨選用。當你看準其攻擊空隙後，就可一鼓作氣前衝到它身體的「核」前面，以快速的必殺技攻擊一次，再視乎情況決定追打或者後跳撤離。



《黑暗之終章》

魔王託世



魔導大帝的死亡令帝國軍要塞開始劇烈的毀壞，里悟一開始已經知道自己難逃一死，獨個兒望着腳下的空洞默默無言。另一方面，亞斯雅和娜拉美開始進行浮上儀式。幸好，四大賢者以他們的魔力將里悟送返精靈之神殿，而里悟最後的使命就是將艾亞尼姆沉在世界的刻心點。與兩個女孩道別後里悟獨自離開村莊，亞斯雅和娜拉美到處也找不到里悟，直覺感到里悟是去送死，正當她們在精靈神殿向露法斯追問里悟的去向時，基洛古的意識再次浮現，露法斯答應載她們到刻心點救出里悟。



里悟向艾亞尼姆下達沉沒指令，就在準備下沉之時艾亞尼姆說里悟已經是自己的朋友，它不想里悟死去，以最後的力量將里悟送到精靈獸露法斯處，三人看着艾亞尼姆慢慢下沉，就連玩者都以為故事已經完結時……突然一道黑氣將艾亞尼姆截停，一時間整個天空也被黑氣包圍，最後眾人被吸進一道紅光之中。



里悟醒來後發現身處一個黑暗的城堡，四周散發出一片陰森恐怖的氣氛，但里悟卻出奇的有熟悉的感覺…每行一步，一把令人懷念的聲音都在里悟的腦中響起。首先是里悟的養父巴諾斯：「你靠自己通過了重重的考驗…我已經沒甚麼可教你了…但我相信你啊…我兒…」、然後是亞夫多的母親莎莉娜：「給與我們人類真正的未來吧…」、然後是戰勝了自己邪惡之心的積羅士：「別被心中的絕望和憎恨瞞閉…深切的忍耐才可令世界復活…」、最後是為救里悟而葬身帝國要塞的基姆多：「別在乎甚麼前世宿命、雖然生命有限但靈魂是無可限量的…別被敵人的三言兩語影響…要相信自己啊！」里悟在路的盡頭遇上娜拉美和亞斯雅，亞斯雅說四大賢者與她說話、而娜拉美則遇到四大精靈下僕。言談中發覺亞斯雅都感到此處十分親切…



此時盡頭的大門自動打開，里悟不自覺的走了進去，而亞斯雅卻從心中感到十分恐懼。現在真正的幕後主腦「最終魔王戴哥魯」(注：魔王和最終魔王是兩個人)終於出現，他說魔王剎古路只是他在地上製造滅亡的代行者，本來剎古路只是個傀儡角色，但當年剎古路殺了愛露美沙公主後亦同時自盡身亡，攪亂了戴哥魯的計劃，於是戴哥魯在兩人轉生後再次行動。原來里悟正是魔王剎古路的轉生，而愛露美沙公主的轉生竟然就是亞斯雅。戴哥魯說一切都是宿命使然，里悟和亞斯雅根本不能擺脫戴哥魯手上的木偶線，現在他就要親自將一切重演。就在此時，娜拉美的兄長史歷沙再次出現，戴哥魯一心要他殺死眾人，誰知道史歷沙一直只是等機會對付戴哥魯，可惜史歷沙最後也不敵戴哥魯強大的魔力而身受重傷。盛怒的戴哥魯要將史歷沙的靈魂打碎令他永不超生，史歷沙認為誰也沒權奪去別人的靈魂，最後他希望里悟使用最強魔法，令戴哥魯與他同歸於盡(必須答應才可繼續)。可惜這一着只能消滅戴哥魯的身體，他以精神型體繼續作惡，最諷刺的是里悟如戴哥魯所言因為憎恨之心再次昇級…

里悟再次被轉移到一條黑



暗的長走廊，前路將會有四場連續戰鬥，玩者們務要留意。（由於四個敵人也是舊款敵人的加強版，在此我不再多講。P.S白色的龍物理防禦力較弱，而黑色的龍較為害怕宿有神聖力量的武器。）到達盡頭後，調查大門時會問你是否立即挑戰戴哥魯。進入大門後，有一把聲音後里悟心中與里悟對話：「我名是刹古路，人們稱我為魔王，我就是你的前世了…被支配的意志產生的憎恨思念就是魔王的食糧，若你重演前生的悲劇，被魔導器和憎恨之心所限，魔王就會將世界變成萬劫不復的地獄…將我被魔導器封鎖的力量從魔咒中完全解放，這是唯一令最終魔王實體出現的方法，之後你就要靠自己的力量對付他，並同時將魔導器破壞…但這樣做你的靈魂就會被魔之波動支配，為了防止這情況，你要讓魔導器吸納最愛的人的靈魂，這是避免入魔的唯一方法…」里悟根本無法接受這做法。刹古路：「只有慈愛之心才可將憎恨的波動抵消，你們互愛的心將會救濟所有靈魂，除此之外別無他選…」里悟已沒有選擇餘地，雖然兩個女孩都對里悟十分重要，但可惡的遊戲設計師要求你任選其一作為「祭品」。

《全文完》

最終魔王攻略法

最終魔王終於出現，戰鬥前玩者不妨先將MP值加至全滿，免得在戰鬥中消費時間。裝備方面，由於魔王最可怕的攻擊是物理攻擊，可選擇全套舊魔導軍最強裝備。武器方面則視乎你自己的習慣，但選擇魔導軍長劍會較為靈活多變

魔王的基本攻擊是一種防禦不能的紅色晶石，被它纏上的話會立即減去一行HP，在此情況的魔王身處高空，就算用魔法攻擊也不會傷它分毫。此外，魔王習慣一次放幾個紅色晶石，只有可不斷（連按兩次後）後衝才可完全避開。第二種攻擊是「轟炸機攻擊」，只需舉盾即可完全防禦，但魔王的位置經常改變，玩者最重要是掌握它的正確方向，免至自己背向它。唯一可以攻擊它的時機是魔王降落地面的時候，以前衝拉近距離作防禦轟，再以最高速度駁上必殺技。此招最大的問題是很難掌握魔王無定向風的橫移，看不到地面的背景也令人頭大！另外，在魔王降落地面的一瞬施以最強魔法ARC DESTROY也有不俗的效果。最後在此祝大家作戰順利，再見！



新的未來


■娜拉美心中正想着兄長和愛人


■里悟終於再次回到娜拉美身邊


■里悟沒有忘記活着回來的約定


■里悟和娜拉美終能相擁夕陽下

全魔法取得法

戰鬥與移動共用魔法

CURE HEAL	回復LP最大值1／3的LP	40	一開始已經懂得
FINE HEAL	回復LP最大值2／3的LP	70	神罰之迷宮B3的寶箱怪
MAXIMUM HEAL	完全回復LP	100	火大陸右村村長（到過地之大陸後）

移動時用魔法

AIRISM RETURN	馬上回到村或迷宮的出口	90	得到艾亞尼姆後
EVIL STOP	15秒內令畫面中的敵人停止行動	120	火大陸關所（火山1爆發後）
SCANNING	分別寶箱與寶箱怪	15	水大陸 古代武具博物館
TRANSLATE	翻譯古代文字	1	地之精靈之遺跡
GENOCIDE	一瞬間將畫面中的敵人消滅	250	基魯達尼亞村（帝國兵自爆時）

戰鬥時用魔法

EXTRA POWER	20秒內令里悟的攻擊力增至1.5倍	30	右村道具店（火山爆發後）
EXTRA GUARD	20秒內令里悟的防禦力增至1.5倍	30	賢者之墓場B2
SLIENCE	10秒內封鎖敵人的魔法	80	溶岩洞崖 西部
DEFENSER	10秒內令敵人的攻擊失去殺傷力	100	古代武具博物館
FLAME SHOT	以火球攻擊敵人（中級威力）	15	基利亞神殿2F
HEAT STORM	以火柱攻擊敵人（高級）	30	左村集會所的老伯
FROST ARROW	以冰柱攻擊敵人（中級）	25	碧茲姆村道具店
BLIZZARD	以冰塊降下攻擊敵人（中級）	60	碧茲姆村領事館（到過地之大陸後）
LIGHTNING	以雷電直射敵人（中級）	40	奇岩城 回轉部屋
BLAST THUNDER	以廣泛的雷電直射敵人（高級）	80	古代武具博物館
GROUNDBOMB	引發巨大的爆炸	100	地之精靈之間　　精靈王之間
DISRUPT BOMB	連續引發巨大的爆炸	180	帝國要塞B大樓
ARC DESTROY	集束魔法力全面發射	300	帝國要塞BLOCK X



特殊道具表

名稱	用途、效果	取得地點
風之寶珠	風之賢者代代相傳的綠色寶珠、有特殊用途	賢者之墓場 B2
月之石	用以打開迷宮中的機關階梯	斷崖之迷宮 B1
星之石	用以打開迷宮中的機關階梯	斷崖之迷宮 B1
茶杯套裝	巴諾斯家中的一套茶杯	巴諾斯的家
柯卡路之本	是樂器柯卡路的教本、亞羅娜村村長的寶物	亞羅娜村 村長的家
阿妙莉多	對抗邪惡之力的守護石、亞夫多父親的遺物	碧茲姆 領事館
魔導石	里悟在冰結回廊被迫開採的石、是魔導力的泉源	冰結回廊
獨房之鍵	救出亞斯雅的必須品	魔空要塞維特路
積羅斯的藥箱	積羅斯用作調製藥物的道具、必須品	奇岩城
平衡用的石	為了保持火之大陸的平衡、人們要在身上帶石	巴靈關所
解毒中和劑	積羅斯製造的藥、服用後可抵抗溶岩洞崖的毒氣	溶岩洞崖
魔導細胞溶解液	積羅斯調合的溶液、只有它可以弄穿魔導細胞	巴靈 積羅斯研究室
古代石板	解除精靈獸的魔法、里悟要用它收集四大精靈王的印章	加力圖 精靈之神殿
傳說釣魚套裝	可在四大陸的特定地點垂釣	碧茲姆 監視台
金板	在古代武具博物館用作觀看古物的費用、1張1分	地之大陸 道具店
銀板	在古代武具博物館用作觀看古物的費用、2張1分	火之大陸 道具店
銅板	在古代武具博物館用作觀看古物的費用、4張1分	水之大陸 道具店
珊瑚的首飾	娜拉美送給里悟的「定情信物」？	地之大陸 民家
ID卡1	破壞維特路的雷擊砲的必須品、要在特定戰鬥中取得	魔空要塞維特路
ID卡2	破壞維特路的雷擊砲的必須品、要在特定戰鬥中取得	魔空要塞維特路
硫化第一酸	積羅斯用作調製魔導細胞溶解液的道具、必須品	火之大陸 道具店（火山爆發後）
贗物之財寶	在飛空艦古狄中取得、貴金屬的複習品	飛空艦古狄
風神之卡	祭祀精靈用的貴重物品	戰鬥後取得
水神之卡	祭祀精靈用的貴重物品	戰鬥後取得
火神之卡	祭祀精靈用的貴重物品	戰鬥後取得
地神之卡	祭祀精靈用的貴重物品	戰鬥後取得
巨神之卡	祭祀巨神族用的物品，得到的話戰鬥後得到的金錢會增加	戰鬥後取得
龍神之卡	祭祀龍神族用的物品，得到的話會有MP使用量減半的特別效果	戰鬥後取得
兵士的手記	在奇岩城中的特別戰鬥中得到，魔導生命體試驗品的遺物	奇岩城 玉座之間通道2
KEY CARD	打開帝國要塞移動台前的門鎖	帝國要塞 Y地區
SYSTEM CARD	開動帝國要塞中的移動台	帝國要塞 A樓層
牢獄之鍵	用以打開魔導迷宮的地下牢獄	魔導迷宮 B4
銀梳	在斯露芙教會地下室取得之物、屬於亞斯雅	斯露芙教會 地下室

基本道具表

名稱	用途、效果
乾藥草	回復LP最大值1／3的LP
鮮藥草	回復LP最大值2／3的LP
特級藥草	完全回復LP
低級回復藥	以魔導石提煉的MP藥、增加170點MP
高級回復藥	以魔導石提煉的MP藥、增加180點MP
稀有回復藥	以魔導石提煉的MP藥、增加400點MP

名稱	用途、效果
生命元素	以精靈的生命能量提煉的藥物、LP完全回復
生命石	以精靈的生命能量提煉的藥物、MP完全回復
雲尼狄奧之果	是精靈獸基洛古最心愛的食物
白結晶	光明力量的神秘結晶、隨機回復LP
黑結晶	黑暗力量的神秘結晶、隨機回復MP



全武裝入手法

種類（短劍）

名稱	可得必殺技	攻擊力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地點
グラディウス	／	12	5	5	5	5	攻擊十分輕快	魔空要塞維特路 第2艦橋
エグゼキューター	Z字三連斬	20	5	5	5	5	某些特定攻擊會增加攻擊力	水大陸 魔導迷宮 B1
ホーリーナイフ	螺旋斬	30	5	5	5	5	有神聖力量的短劍、裝備後可增加寶物得率	火大陸 右村長之家
アヴェジャー	4連斬	45	5	5	5	10	魔導師最怕的武器、某些特定攻擊可吸收 MP	水大陸 古代武具博物館

種類（長劍）

名稱	可得必殺技	攻擊力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地點
ブロードンード	／	20	5	5	5	5	窄身的劍、兼備敏捷與攻擊力	風大陸 賢者之墓場
バスタードンード	3連斬	30	5	5	5	5	攻擊力高、攻擊範圍亦很廣	風大陸 賢者之墓場
フレアセイバー	／	50	15	5	5	5	棲宿有炎之力的劍	水大陸 鍾乳洞 B2
ヴァルハラ	強風斬	50	5	15	5	5	棲宿有水之力的劍	火大陸 溶岩洞崖東部
アークブレイザー	旋吹斬	50	5	5	15	5	棲宿有雷之力的劍	地大陸 地之精靈遺跡 B2
エアルフォース	／	90	7	7	7	7	精靈同盟軍最強之劍	風大陸 風之精靈遺跡
ゼランフォース	／	95	8	8	8	8	舊魔導帝國軍最強之劍	帝國要塞 B 大樓上層
オンマル 鬼丸	／	250	15	15	15	15	幻之名刀、一切成迷、得手因難	？

種類（斧頭）

名稱	可得必殺技	攻擊力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地點
バトルアックス	／	40	5	5	5	5	敏捷度弱但攻擊力強	風大陸 亞羅娜村骨董店
ティラノファング	翻騰斬	80	5	5	5	5	刀鋒銳利、攻擊力強	水大陸 神罰之迷宮 B3
ガイアエッジ	旋風斬	120	5	5	5	5	棲宿有大地精靈力量、某些特定攻擊會回復 LP	地大陸 精靈之神殿
オメガプロウ	十字斬	180	5	5	5	15	棲宿有神聖力量、對邪惡的生命起強大殺傷力	水大陸 古代武具博物館

種類（鎧甲）

名稱	防禦力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地點
バトルスーツ	18	0	0	0	0	構造十分之薄、防禦力低	風大陸 賢者之墓場
プレートメイル	28	0	0	0	0	鋼鐵製的全身鎧、防禦力不俗	風大陸 斷崖之迷宮 B1
アクロスメイル	26	3	3	1	1	雖然防禦力低、但擁有魔法抵抗力	水大陸 碧茲姆村
ブレートアーマー	64	0	0	0	0	合金製造、抗衡擊力極強	火大陸 左村（火山爆發後）
ウィズダムクロス	52	1	1	1	1	有聖力棲宿的魔法鎧、某些情況可將敵人攻擊無效化	魔空要塞 艦內移動通道
メビウスアーマー	48	5	5	5	5	以魔法合金製造、魔法防禦力在眾多鎧甲中最高	水大陸 古代武具博物館
エアルガーダー	75	3	3	3	3	精靈同盟軍最強之鎧甲、防禦能力最為平均	水大陸 水之精靈遺跡
ゼランガーダー	85	2	2	2	2	舊魔導帝國軍最強之鎧甲、對物理攻擊防禦力最強	地大陸 帝國要塞 B 樓層



種類（盾牌）

名稱	攻擊增補力	防禦增補力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地點
スチールツールド	0	2	0	0	0	0	小盾一個、沒有特殊能力	風大陸 賢者之墓場
ネプチューン	2	1	0	2	0	0	有小量抗冷能力、防禦力低下	水大陸 冰結回廊 因果層
アイアンツールド	0	6	0	0	0	0	擋格敵人通常攻擊時不會被撞退	水大陸 邪教教會所
マーキュリー	1	1	2	0	0	0	有小量抗火能力、防禦力低下	火大陸 溶岩洞崖 東部
ジャステクツョン	2	3	1	1	1	1	魔法防禦力不俗、配合ウィズダムクロス可發揮特殊能力	地大陸 精靈之神殿
メビウスツールド	0	2	2	2	2	2	以魔法合金製造、魔法防禦力在眾多盾牌中最高	水大陸 古代武具博物館
エアルバリア	0	5	1	1	1	1	精靈同盟軍最強之盾牌、對物理攻擊防禦力最強	火大陸 火之精靈遺跡
ゼランバリア	5	0	1	1	1	1	舊魔導帝國軍最強之盾牌、裝備後攻擊力大幅提高	地大陸 帝國要塞 B 樓層

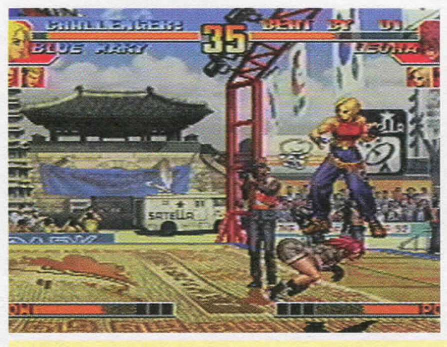
古代武具博物館

古代武具博物館是由一個喜歡收集古物的男人經營的，攻破水之大陸的鍾乳洞後此處才會開業。里悟可要求館長讓他欣賞古董，並在觀看古董時複製新的武器或魔法，但就要用戰鬥中取得（也可購入）的金板、銀板或銅板作為觀看費用。古董共有10件，你必須1、2、3、4的順序觀看它們，不可以第一次就以10點來觀看最後古董；換句話說複製全數8件古董就需要38點，全部用買的話就要花7600元……由於買金銀銅板都有數量上限，你要各大陸間走來走去才四五次才可得到兩三件道具，不過在此得到的武具和魔法都十分強力，尤其最後「一件古董」中提到的秘密武器，追求全道具武具爆機的玩家絕對不容錯過！

邊處買板

銅板	50 元	4 枚 1 點	水之大陸道具店
銀板	100 元	2 枚 1 點	火之大陸右村道具店（火山爆發前）
金板	200 元	1 枚 1 點	地之大陸道具店
點數	觀看的古董	複製到得的物品	觀看時機
1	赤之秘石	SCANNING（魔法）	攻破鐘乳洞
2	藍之秘石	DEFENSER（魔法）	攻破鐘乳洞
3	黃之秘石	BLAST THUNDER（魔法）	打敗魔導生命體後
4	厚金屬片	メビウスツールド（盾牌）	打敗魔導生命體後
5	堅固金屬片	メビウスアーマー（鎧甲）	攻破地之精靈遺跡
6	鋭利金屬片	アヴェジャー（短劍）	攻破地之精靈遺跡
7	古舊鐵塊	オメガプロウ（斧頭）	攻破地之精靈遺跡
10	我與你的秘密	有關最強武器鬼丸的情報	攻破地之精靈遺跡





THE KING OF FIGHTERS'97

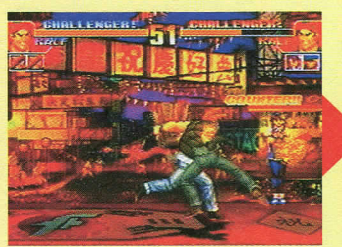
TEXT：KOTARO
協力：魔城城主天草四郎時貞、ZAC

FIG　2P　MEM　AD
製造商：SNK　容量：450M
發售日：NEO GEO版發售中（9月25日）／NEO GEO CD版10月30日
價格：NEO GEO版32000日圓／NEO GEO CD版6800日圓

究極！一擊必殺

絕對是《THE KING OF FIGHTERS'97》中最簡單容易的一擊必殺技，使用角色RALF在POWER MAXIMUM狀態下以GALACTIC PHANTOM攻擊*COUNTER對手，便能出現一擊必殺的效果。

*COUNTER——擊潰對手的特殊技、必殺技、以及POWER MAXIMUM狀態中的通常技和前方DASH（ADVANCE MODE），對手在倒地前會出現多一個攻擊判定

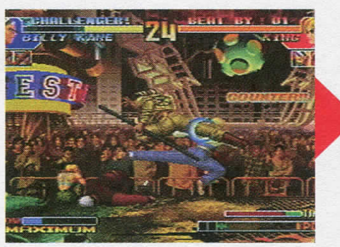




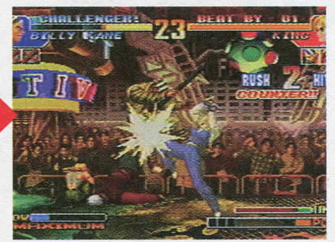
■COUNTER成功、一擊必殺！

「GUARD CANCEL吹飛攻擊」追打可能？

在上回補完講座介紹GUARD CANCEL性質中，曾提及GUARD CANCEL吹飛攻擊擊中對手後不能CANCEL各種攻擊，嗯！這豈不是GUARD CANCEL吹飛攻擊後不能作追打？否，雖然GUARD CANCEL吹飛攻擊確實不能CANCEL各種攻擊，但若GUARD CANCEL吹飛攻擊能COUNTER擊潰對手，即使不作CANCEL，亦能作追打攻擊。



■GUARD CANCEL吹飛攻擊COUNTER對手



■立即以必殺技作追打攻擊



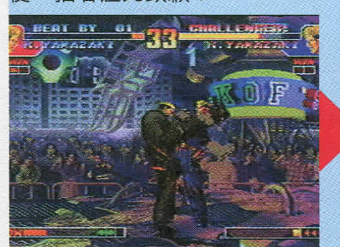


■相同的情況亦能在GUARD CANCEL吹飛攻擊後再使用各式通常技和吹飛攻擊作追討

更正啟示

在上回中「點解會有BUG？．極惡連續技～細路仔玩泥沙～」中曾介紹山崎龍二使用砂駁砂的方法，但由於圖片次序有誤，令一眾讀者大感不惑，所以這次重新刊登其正確程序，對於使讀者造成不便，拙者謹此致歉！

使用山崎龍二以輕砂攻擊令對手硬直，在此時輸入蛇使CANCEL，當蛇使CANCEL動作完結後，立即再以輕砂攻擊對手，如此類推重覆使用，便可將原來不能連續使用的砂接駁，而擊中令對手硬直的效果亦會直至對手氣絕暈眩為止。



■以輕砂攻擊令對手出現硬直



■在此時輸入蛇使（↓↙←+A or B or C按着不放．D）



■出現蛇使CANCEL完結的動作



■在對手仍於硬直狀態中再次以輕砂作攻擊

連續技特集 VOL.2

二階堂 紅丸

◆繞背重腳 → 站立重腳 → ELECTRIER







草薙 京

◆對手於版邊空中重攻擊 → 近距離重拳 → 重七拾五式 改 → 荒咬 → 九傷 → 蹲下輕拳強制CANCEL大蛇薙

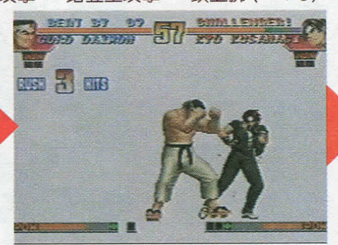






大門 五郎

◆空中重攻擊 → 站立重攻擊 → 頭上拂（↘＋C）→ 嵐之山（根拔 → 續．切株返）→ 切株返



TERRY BOGARD







◆近距離站立重腳 →BACK KNUCKLE（→＋A）→ 輕POWER CHARGE → 重CRACK SHOOT → 輕CRACK SHOOT/ 重RISING TACKLE

JOE HIGASHI 東丈

◆空中重腳 → 近距離站立重拳 → LOW KICK（→＋B）→ 輕SLASH KICK → 爆裂HURRICANE TIGER踵






・番外編

條件：對手於版邊
效果：HIT INFINITY、對手氣絕暈眩
角色：陳 國漢
備註：其他角色則可組合上述連續技造成輕黃金之踵 → 近距離站立重拳 →LOW KICK → 輕SLASH KICK → 爆裂HURRICANE TIGER踵





◆輕黃金之踵 → 近距離站立重拳 → 輕黃金之踵 → ……

蔡 寶奇






◆重飛翔空裂斬（空中擊中對手）→ 方向轉換（←＋D、←＋D、←＋D）→ 重飛翔空裂斬 → 方向轉換（→＋D、→＋D）

魔法學園LUNAR!

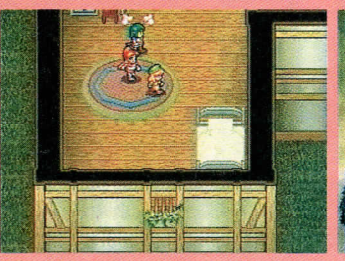
學習編

RPG MEM
製造商：角川書店／ESP 發售日期：11月20日
售價：6800日圓
SEGA SATURN

TEXT：MS

第五章——幽靈島

霧？！







經過上次與IASON老師的訓練合體魔法失敗一事後，ELIE三人便回學園寮內，RENA對這事顯得非常回味，還不小心說出SENIA的壞話，使到SENIA生氣起來，就在SENIA找RENA出氣之際，突然整個學園寮煙霧瀰漫，RENA感到這些霧並不普通，於是便出學園寮看過究竟。當出了學園寮後，看見霧的濃度感到非常驚喜，因為她們三人都是第一次看見這情景，三人很希望知道有關這霧出現的事，便打算到學園塔向老師詢問此事。

來到學園塔發現在1F聚集了整個IAN町的老師，RENA看見這情形感到很高興，SENIA完全明白她的想法，可是ELIE並不明，但為了知道此霧的事，三人便到後方偷聽。原來老師們都感到這些霧有古怪，但是GREN去了調查未回，STILL感到很不安，不久GREN回來說整個IAN島被困，RALF古計是幽靈島的所為，GREN說出若是幽靈島的所為，必定是幽靈島的封印被解除，否則是不會吸住IAN島的，STILL不知如何是好，GREN提意到該島調查原因，說罷後便消失，接着BLOON想到有可能是VALUA所做的好事，STILL便說出如何分配人手處理此事，說到這裏SENIA與RENA對此事很感興趣，ELIE便立時阻止她們，RENA看見ELIE認真的樣子當然不敢亂來，SENIA還提醒ELIE盡快回學園寮，否則被老師發現，其實SENIA在暗中幫RENA呢！

嚴禁外出





三人返回學園寮，發現學園寮的園長STELLA已在門口等候三人回來，由其樣子來看顯得很憤怒呢！她責罵三人善自離開學園寮，ELIE便向她道歉，可是卻得不到她的原諒，還禁止三人出外，RENA與SENIA聽到此事後顯得彼為緊張，但仍是禁止她們出外呢！

被嚴禁外出的ELIE三人便返回房間去，就在回房間的途中經過ANTI的房間，於是便向他們打過招呼，豈料到COOL聽到剛才RENA在門口被責罵的事，而ANTI還向RENA說在幽靈島裏有很多財寶，可是SENIA不相信他所說的話，ANTI便說這是為了道歉以前對她們不好的禮物，RENA聽後就立即想去尋寶，就在此時，EMMA正來到學園寮找STELLA，還將有關霧的事情說出，原來這些霧對魔法力弱的人會有影響的，只要他們吸入這些霧，就會有異常的行動出現，所以為免有意外發生，就千萬不要讓學生出外，還有的是現在IAN島已準備與幽靈島連接着，由IASON老師領隊到該島調查，至於她亦會連同其他老師與學生會的數位學生一起到該島調查，直此希望STELLA能看管學生，STELLA當然會這樣做啦！說罷後她便離開了學園寮。

突然ANTI的身體不能動，RENA便靈機一醒，想出離開學園寮的方法，於是便到學園寮門口找STELLA，告訴她ANTI的身體有異樣，STELLA立即緊張起來，便趕去看ANTI，這樣RENA就乘機逃離學園寮。

前往大劍山

大劍山
幽靈船
入口
幽靈島

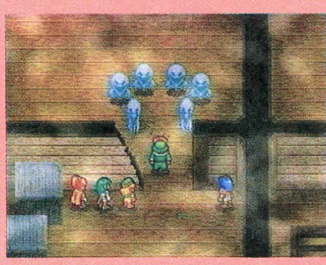
三人出到學園寮後，卻遇上BLADE，他向三人說出不忍看着IASON老師去冒險而自己就坐在道場不理，RENA看見他認真的樣子，別無其他方法將他趕走，於是便決定與他一起到大劍山看看。當四人欲起程的時候，突然整個IAN島震動起來，四人都感到這震動有異樣，RENA更直此以守衛學園和平為藉口，游說BLADE與ELIE立即起行，可是她心並不是真的這樣想呢！

四人離開YEN町，向西南方進發，經過YEN島的關口來到幽靈島，RENA與ELIE都感到此島很古怪，BLADE更顯得特別緊張，四人沿着道路前進。當來到幽靈島的★處，遇上由學園來的老師們，RENA奇怪地感到很興奮，ELIE懷疑她受了霧的影響而……四人上前向老師們詢問有關事情與情報，可是所得到的只是一場責罵，眾老師都要ELIE們返回學園，可是鬼馬的RENA又怎會聽呢！在這裏向其他學生收集情報後得知在附近有幽靈船，而且內裏可能有寶物，於是四人便打算到幽靈船看看。





幽靈船之旅

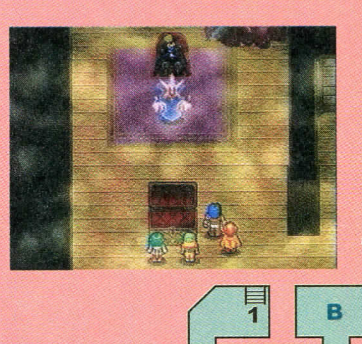


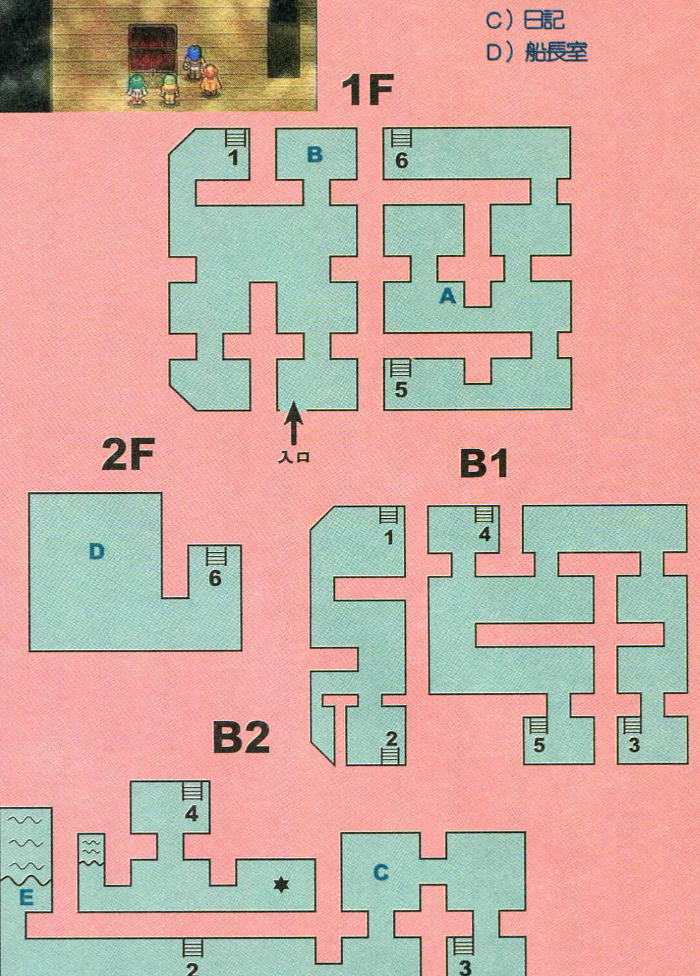


四人來到幽靈船的內部，眾人都感到這裏很古怪，ELIE為了安全起見便游說RENA回去，可是她不願離開，豈料到就在她後方出現多隻幽靈，由於敵人的隻數太多，根本不能上前硬碰，就在BLADE與ELIE相意對策之際，從後方來的KENT老師用一個壺將幽靈吸走，解救了四人的困境，沿着地圖行到B點，會找到KENT老師，他會說有關幽靈的事，當四人來到E點的無頭路，ELIE與SENIA聽到從水中傳來的古怪聲音，怎知在ELIE的後方突然出現一隻幽靈，SENIA立即將此事告訴ELIE，當她看見背後有隻幽靈時驚得立時彈開，BLADE便上前應付它，幽靈看見他的來勢兇兇，便消失得無影無踪。

接着再向深處前進，不久來到地圖的C點，這裏有本書，上前查看後發覺這本書是船員的日記，從內容得知這艘船原是海盜船，由於他們取了寶玉而受了咀咒，使到無數的幽靈和霧出現。SENIA便想到這些霧都是與寶玉有關，ELIE也同意其想法，而BLADE找到一條鎖匙，RENA看見這匙便認定它是寶箱的鎖匙，還確定這裏有寶箱，ELIE卻以找出寶玉為目標呢！

沿着路前行到達船B3的無頭路（即★處），RENA說這裏沒有寶物可取，ELIE乘機提出回去的要求，可是RENA與SENIA都不想，結果四人便上回B2，就在途中卻遇上一群幽靈的阻攔，於是便與它們打起來，將它們打倒後再繼續前行到A點，在這裏放置了一塊鏡，RENA上前看後便讚揚自己的美貌，可是在鏡裏突然走出幽靈，隨即進入戰鬥，將它們擊倒後再往前進，不久終於到達船長室，RENA與SENIA看見前方的寶箱立即前往開啟，終於給她們找到寶玉和一塊發光的木版，可是這兩件寶物並不是這麼容易就取得，從上方來了一隻大幽靈，它並不容許ELIE取走這兩件寶物呢！結果四人便與它大戰一番。





勇闖大劍山









當四人取勝後便離開幽靈船，回到幽靈島的★處找老師相討有關事情，RENA將寶玉拿出給RALF老師看，說是可將霧封印的鎖匙，當他聽到此事便說IASON老師已入了大劍山裏，還吩咐RENA四人進入山內，將寶玉交給IASON老師，接着他教ELIE新的火炎魔法，然後ELIE找EMMA老師先行回復體力，還詢問有關事情，原來霧的來源是在山裏，BLADE很擔心IASON老師的安危，於是四人便決定進入大劍山裏，EMMA提醒她們小心行事，不要勉強呢！

當四人進入大劍山時，遇上學生會長和副會長，他們很像產生了問題，ELIE便上前詢問，原來IASON老師失足跌落中央的洞裏，BLADE相信老師不會有事，但是必須找到老師才行，於是四人便行進大劍山的深處。沿着道路前進不久，在上2F的樓梯前（即★處），遇到ANTI三人組，他們均倒在地上，ELIE與BLADE均叫RENA幫ANTI三人回復體力，可是她幫COOL和RICK回復後卻以忘記魔法為籍口，不願幫ANTI回復，SENIA以兇惡的眼神看着她，結果RENA便立即幫ANTI回復，當三人醒後見自己再次輸給ELIE便條沖沖走了。

四人便繼續前進，就在她們上到2F，SENIA突然聽到一聲悲鳴聲，BLADE也聽得很清楚，ELIE提意以後必須小心行動。不久來到4F的中央處，終於找到霧的來源處，ELIE打算將之封印，可是RENA看出要封印霧必須將前方的怪物打倒，於是便進入戰鬥，四人合力將怪物打倒後，RENA利用寶玉封印其霧，可是嘗試兩次都失敗的她而將寶玉掉去，幸得SENIA接回，四人都不知為何不能將之封印，正當迷茫的ELIE等人，SENIA身上的發光木版突然貼上牆上，霧也因而消失。不久IASON老師來到，可是整件事已完結呢！



◆ BLADE

他是IASON老師的學生，正在修行魔法劍的15歲少年。他很尊敬其師長，常以成為「真正的男」來作目標，可是卻時常藐視女性。

◆ LEILA



她是ELIE的上級生，就像ELIE的姊姊般。可是其為人任性，很多時以囂張的態度與人說話，還時常與SENIA吵鬧呢！

◆ STELLA

她是學園寮的園長，可謂是各學生的保母。每個學生都視她為一位麻煩的大嬸，不過她最拿手是管理學生的不良行為，是學生的的良好保母呢！



第六章——人魚的寶石

初會人魚

經過幽靈島一事後，ELIE等人均回到學園寮，可是由於ELIE等人不聽從老師的說話善自外出，各老師都對此事仍然是緊緊於懷。不久SENIA趕來向ELIE與RENA説現在IAN島很接近一個叫MERIE（メリエ）的人魚島嶼，SENIA很想去看看，RENA與ELIE表示同意，於是便決定到港口借木船來用。

當三人來到學園寮的門口，ANTI三人又撞開ELIE三人，趕着到達人魚島，ELIE三人都見慣，所以不與他們相爭。ELIE三人離開YEN島，向南方的港口進發，來到港口行進木船，就可乘船出海。





人魚的誤解



不久三人終於來到人魚島——MERIE，RENA與SENIA看見這裏的景色都嘆為觀止。既然難得來到此地，三人便到町上參觀，當三人來到町的中央，會見到ANTI三人組，其中ANTI説今次的比賽是他們取勝，可是SENIA並沒想到與他們比賽呢！接着在塔的門前遇到COOL，向他詢問後得知最近人魚們有些古怪的，於是ELIE三人便向各人魚詢問。

首先向最近小船的人魚老伯詢問，可是他用些不好的態度來回應，接着便是向町中最左方的肥大嬸詢問，她說出人魚們相信人類是愚蠢的行為。然後到左下方的家裏，向短髮的女人魚詢問，她說出是人類弄到此島變成這樣。再到町中左上方的家裏，向家中的長長女人魚詢問，她竟要ELIE離開MERIE，而且再不想見到人類，跟着來到町中右上方的家，而這裏是人魚長老的家，欲打算向長老詣問時，可是他並不想與人類説話。

甚麼都問不到的ELIE，為有在町內找尋願意與人類説話的人魚，正當ELIE來到右下方的家附近的時候，卻看見有位人魚的小孩由海中出來（註：若是沒有向以上的人打聽情報，是不能發生此事件），還進入右下方的家裏，於是ELIE便進入此屋向他詢問，原來他們人魚族之寶「人魚之護守」（人魚の守り）被人類奪去，因此不喜歡人類，而且還趕走ELIE，ELIE唯有離開此屋，可是RENA感到很不高興，更提出回去的要求，ELIE都讚同這樣做，於是三人返回小船停泊的地方，就在途中遇上自稱SHERA（シーラ）的人魚，她問三人有關幽靈船的事，三人也稱自己去過那裏冒險，還取得寶物，令她很羡慕，當SENIA拿出寶玉出來時，她突然驚慌起來，接着從後方來了一群憤恐的人魚，他們指責ELIE是盜取「人魚之護守」的賊，幸得到SHERA協助，ELIE三人便沖沖離開人魚島。可是餘下的ANTI三人就……





EMMA老師被擄

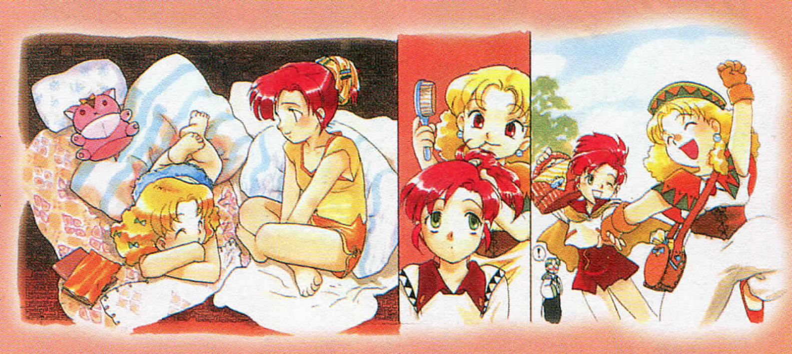
三人回到IAN島的港口後，SENIA與ELIE都想到幽靈船的寶玉與「人魚之護守」有關，於是便決定找老師商量，三人先到圖書館找RALF，SENIA很認真地詢問有關「人魚之護守」的事，原來「人魚之護守」是一種用來防止魔物振近的守身符，它的力量可以守護整個MERIE，SENIA為了証實手上的寶玉是否就是「人魚之護守」，便將它拿出，RALF看見後驚訝地指責ELIE三人，當RENA事實説出後，RALF明白到是幽靈船的海盜所為，而現在ELIE將它找回是幫了人魚，但是由於事態嚴重，這件事必須向學園長報告，於是三人便到學園塔找學園長。

來到學園塔的3F，SENIA緊張地立即上前找學園長，她拿出寶玉，更要求老師們將它交還人魚，即使是死也在所不計，可是出人魚的長老的要求並不只「人魚之護守」，連ELIE三人也要一併交出，SENIA聲稱立即趕去，可是卻被學園長阻止，原來他已派BLOON老師和EMMA老師一起去平息此事，突然BLOON回來，連忙説人魚捉了ANTI三人和EMMA老師作人質，而且更將港口關閉了。

眾人聽了此事後都感到很驚訝，SENIA更説要由自己去解除這次誤解，可是學園長並不容許她這樣做，SENIA氣憤地離開了學園塔，ELIE便出學園塔找SENIA，二人都希望協助SENIA，而且相信SHERA會信任她們，於是三人便決定去找人魚，與此同時，GREN突然出現，將「人魚之護守」交回SENIA後，他相信SENIA可以解除這次誤解的，還將MERIE的海圖送給ELIE，叫她們經地下水道進入人魚神殿，然後將此玉放回人魚神殿，於是三人便向人魚神殿出發。





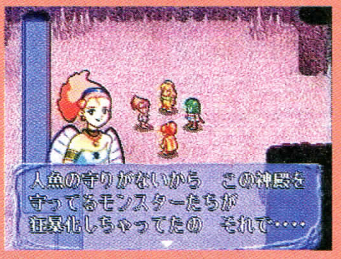


救出EMMA老師





三人便到南方的港口乘船再次到人魚島，但是由於人魚島的港口已關閉，所以便向島南方的地下水道去。三人來到了地下水道，依照GREN的説話由此路到人魚神殿去，三人沿着水道行不久來到神殿的1F，當三人來到★處，看見人魚SHERA倒在地上，RENA便上前利用回復魔法將她救起，她醒後説其他人魚們正四處找尋SENIA的下落，她原本想經此路找SENIA，將此事相告，可是由於神殿沒有「人魚之護守」的關係，使到這裏的怪物「狂暴化」，她受到怪物的襲擊而倒在地上，SENIA向她説出會幹「人魚之護守」的事，但希望SHERA能平息人魚們的憤氣，而她只好盡力而為，説罷後她便離開這裏。SENIA三人也盡快趕路。





繼續前行的ELIE三人，終於在神殿2F的A點找到EMMA老師，她看見是ELIE三人，便問其他老師在那，她們三人又怎會回答呢！她們打開牢門將EMMA老師救出，可是EMMA老師並不打算離開這裏，主要原因是想得到人魚們的信賴。ELIE也同意這想法，EMMA老師為了感謝ELIE的救命之恩，便幫她們三人回復體力，然後三人再繼續前進。

擊倒大海獸





SENIA三人再努力前進，當來到神殿3F的B點，再次見到一間牢房，原來被困住的是ANTI、RICK和COOL三人，在外看見他們正在煮食物，毫不緊張，RENA將牢門打開，欲救他們離開此處，可是ANTI竟以不在乎的態度回應RENA，使到她憤怒起來，而RICK更説自己正在煮食，SENIA見他們這麼不在乎便立即將牢門關上，COOL連忙指責ELIE她們，可是ELIE三人都沒有理會他們呢！（註：在此一提，若再向ANTI交談的話，ANTI會要求ELIE放他們出外的事件。）

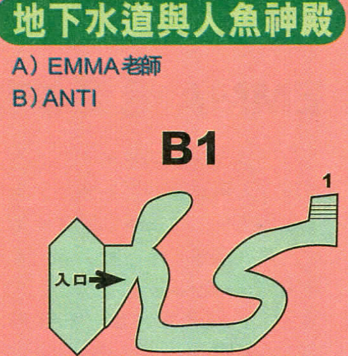
三人放下ANTI三人繼續前進，經過神殿的4F後，終於來到最高的5F深處，在這裏三人看到有隻大章魚怪物，一看就知到牠是已「狂暴化」的怪物，而且牠阻了中央塔的入口，RENA上前要求牠離開，可是牠不單沒有離開，還向ELIE展開攻擊，隨即進入戰鬥，這隻大章魚怪物懂得使ELIE等人中毒，必須小心，而玩者最好利用合體魔法（チェーンライトニング）攻擊牠，因這就是牠的弱點。

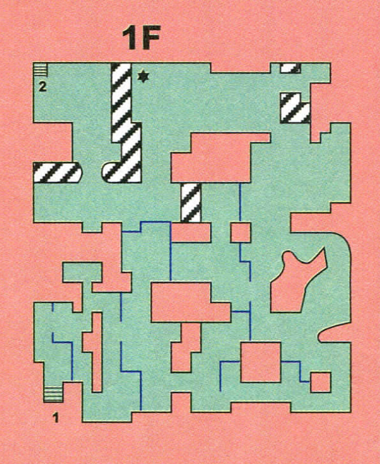
與人魚和解

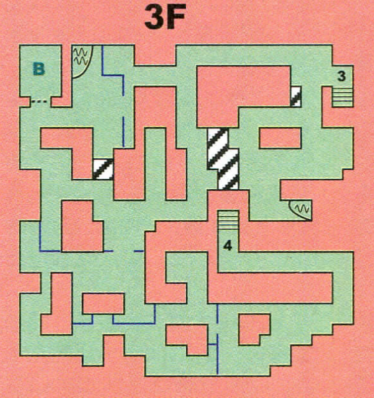
將這隻大章魚擊倒後，SENIA將「人魚之護守」放回，接着人魚們來到看見「人魚之護守」，便相信SHERA的説話，不久SHERA與長老趕到來，看見實情的人魚都向ELIE道歉，而且還解放ANTI三人呢！經此一事後，ELIE三人便乘船回IAN島，SHERA有些依依不捨呢！

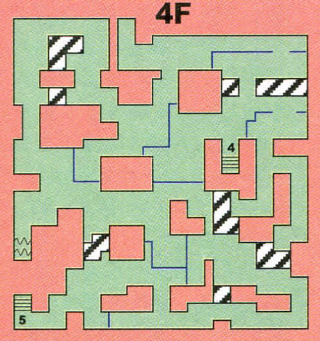
地下水道與人魚神殿

A）EMMA老師
B）ANTI









第七章——電擊大作戰2

戀人的信



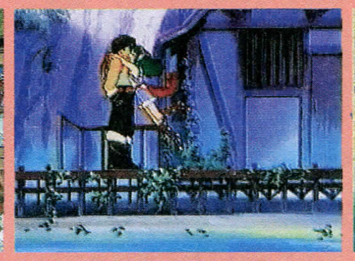


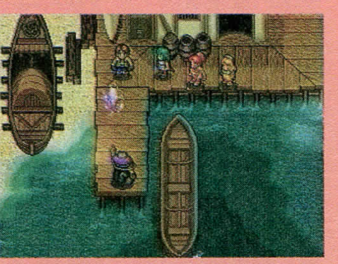
經過人魚島一事之後，ELIE三人已返回學園寮繼續就學。一天，三人在ELIE房間休息，突然有位同學前來說EMMA老師有要事找SENIA，於是三人便一起離開學園寮，到學園塔找EMMA老師。

當三人來到學園寮的1F時，RICK截停了ELIE三人，他要求RENA與ANTI以一個比賽來分出真正勝負，其比賽形式是吃STELLA所製的蛋糕，誰吃得最快和最多的為勝利者，RENA當然奉陪，比賽一開始，RENA用驚人的速度將兩隻碟上蛋糕吃光，ANTI看見她的能力便暈倒在地上，其他人都認同了RENA是勝利者，之後三人不理會他們離開學園寮，找EMMA老師去。

來到學園塔找EMMA老師詢問何事，原來有封信寄來給SENIA的，她聽到後緊張得問是誰寄來，當她打開信看後，發覺是由AZ（アズ）寄來的，她的樣子顯得非常之開心，她一邊看信裏的內容，一邊行到窗口，完全鴉雀無聲，甚至沒有理會RENA的問題她，當RENA再次追問有關信的內容的時候，她卻回答是秘密呢！

與 AZ 相會





收到信的SENIA，不願意將其信的內容說出，ELIE與RENA都沒有再追問她。在三人打算離開學園塔之際，有位學生說RALF老師有要事找她們，吩咐她們到圖書館找他，三人見有空閒便到圖書館去。來到圖書館找RALF老師詢問何事，原來他希望ELIE到港口取回一本書，ELIE與SENIA一口答應了，RENA都別無他法。

三人向南方的港口進發，進入港口的小屋內，看見RALF老師的書就放在木桶上，於是便問書前的女人，她便會將書交給ELIE，原以為完成任務的ELIE，就可以回IAN町，可是當ELIE三人離開小屋後，剛剛看見遠處有船駛過來，而船上的人竟是寫信給SENIA的AZ。SENIA看見他後很興奮地撲向他的身旁，可是他卻毫無反應，原來他來這裏的目的是接SENIA回去，雖然他不想這樣做，但這是SENIA的父親命令，SENIA當然不願意這樣做，就在此時，魔族突然出現在ELIE面前，原來他看中了AZ的體格，應為他很適合成為魔族，於是便使出魔法將AZ帶走……SENIA眼看見戀人被魔族帶走，心不想承應這是事實，RENA上前提醒她將此事告訴給學園長知，SENIA的心才隱定下來，於是三人便火速回YEN島。



◆DADIS

他是化妝魔法的老師，也是全個學園中最特別的一位，因為其為人古怪和善忘，最後收了ELIE為學生。



◆IASON

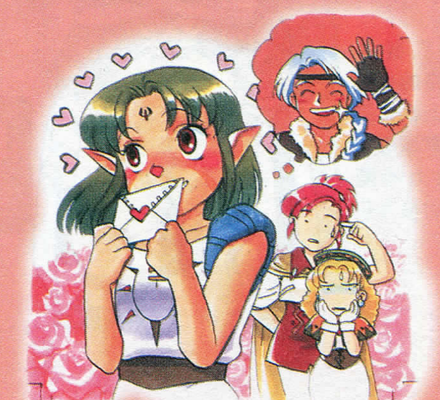
是教導BLADE魔法劍的老師，以「真正的男」作目標，在眾多老師中，比較有男人味的老師，而且還對TELAINA老師……

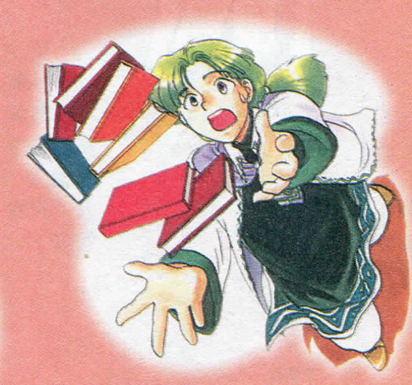
勇闖海邊洞穴

三人回到IAN島，立即到學園塔找學園長，可是來到3F卻聽到GREN正與學園長商討有關MENPHIS（メンフィス）的事，ELIE三人便在旁邊的牆壁後偷聽，從他們的說話得知，MENPHIS就是剛才的魔族人，他現在正計劃捕捉一些擁有強力的魔法力的學生，從而令他們成為魔族成員之一，他現在將學生困在海邊洞穴裏，學園長更說出其應付對策，IASON老師已作先行部隊，至於ANTI三人組現正受到看管，所以可不用擔心，GREN開始有疑問，究竟為何今年收了這麼多問題兒童呢？聽到這裏的SENIA，已決定現在立即前去海邊洞穴救AZ和其他同學，ELIE很樂意協助她，至於RENA就別無他法亦跟着她們，一齊到海邊洞穴。



三人離開IAN島後便到港口的東面進發，三人來到海邊洞穴的入口處，BLADE來到要求加入，SENIA當然不會反對。





好事乘雙

四人組好隊伍一起進入海邊洞穴進行拯救同學之旅，當四人來到地圖的A點時，看見BROWN會長倒在地上，RENA便上前用回復魔法幫他回復體力，突然有度閘從地下升起，困着ELIE四人，而BROWN會長的身體竟變成怪物襲擊她們，隨即與牠戰鬥，四人合力打倒牠後閘門消失，四人已知那是假扮會長的怪物。再前行不久來到B點，ELIE感到在地面有些東西，於是便叫BLADE上前查看，今次見到ELNORA副會長倒在地上，RENA緊張得立即上前，BLADE卻應為這是怪物假扮的，可是RENA不相信，結果再次被困，而副會長的身體亦變成怪物襲擊她們，隨即展開戰鬥，四人合力打倒牠後發現地上有一條鎖匙，相信這是用來打開所有閘門的鎖匙。於是RENA利用這鎖匙打開閘門離開此處。

接着四人經樓梯來到B2，在這一層的C點與D點，都會有學園的學生被困，必須利用剛才取得的鎖匙救他們才行。當眾人來到3F，RENA與ELIE問SENIA有關AZ的事，這個問題另SENIA回想起初次與AZ相見的日子……一天，小時候的SENIA在森林發現有人類倒在地上，於是便將此事告訴父親。也因此她們二人就一直住在一起，當ELIE追問時，她感到很害羞再沒有説下去。不久SENIA自己再回想，AZ捨命相救的日子。而在這層的E、F和G點都有學生被困，必須救出他們才繼續前行。然後四人來到B4，這裏的H、I和J點也是有學生被困，必須救出他們，但其中I點的學生是假的，救出他後會進入戰鬥。

不久眾人來到5F的盡頭，終於找到MENPHIS（註：必須救出全部學生，否則來到這裏都不會見到MENPHIS），他眼看的計劃失敗而逃走，可是卻餘下被控制的BROWN會長和ELNORA副會長，他們二人向ELIE們襲擊，四人合力將他們擊倒後救回二人，而AZ就在前方的房間內，SENIA急忙衝進房間內將AZ救回，AZ因此事終於明白到自己最重要的東西是甚麼，他要與SENIA結婚，她當然不會拒絕啦！



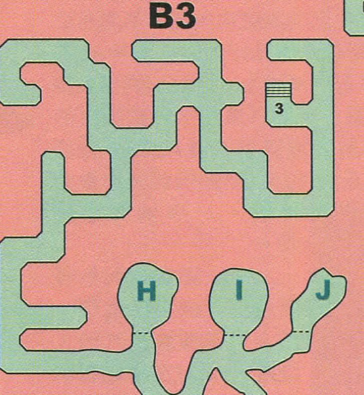


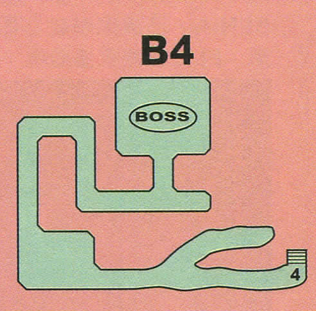




海邊洞穴

A）BROWN會長（假）
B）ELNORA副會長（假）
C）學生
D）學生
E）學生
F）學生
G）學生
H）學生
I）學生（假）
J）學生





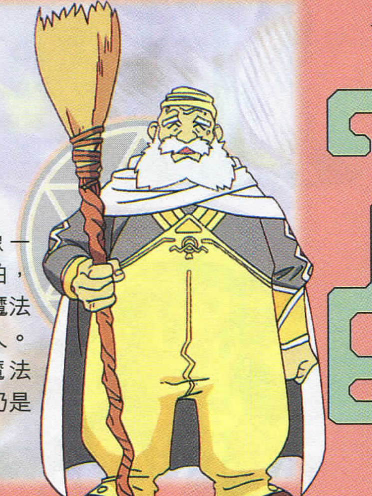


◆ EMMA

是保健室的老師，不，正確來説是實習老師，因她不會招收學生。她除了懂得使用強力的回復魔法外，還是一位既美麗又溫柔的老師呢！



◆ GREN



從外表看像一位平平無奇的老伯，可是實質上卻是魔法學園的童軍領導人。他擁有強力的魔法力，其實力至今仍是個謎。

第八章——謎之新生

找尋謎之新生

SENIA經上次一事之後，已返回村中與AZ結婚。當ELIE與RENA說有關SENIA的事時，突然BLADE前來問ELIE有沒有見過新生，原來學園裏剛剛來了一位新生，IASON老師想收他為學生，RENA決定幫他找這位新生，雖然BLADE不想她們幫助，但是也別無他法。

既然是IASON老師想收這位新生，自然找他打探有關新生的情報。來到道場，IASON老師緊張問新生的下落，可是BLADE至今還未找到，IASON仍要他再出外找，BLADE只好聽從他的說話，當三人離開道場時，看見一位綠色頭髮，身穿白色長袍的男孩站在門口，BLADE正想上前詢問的時候，他就走了。





三人再次到町中尋找這位新生，豈料到當三人來到公園見到他，BLADE緊張地上前說服他成為IASON的學生，可是由於他太過優柔寡斷，使到BLADE看不起他，結果他急急走了。

新生是敵人？

被BLADE指責的新生，沒精打精彩的坐在海邊，魔族VALUA乘機打他主意，由於他沒有反抗能力，結果被VALUA使用其魔法催眠了。畫面轉回BLADE方面，由於他失敗而回，結果給老師罵了一頓，而IASON老師更希望ELIE可幫手。BLADE心感慚愧，便燃燒起其鬥志說今次必定成功，於是三人再次到町上找新生的下落。

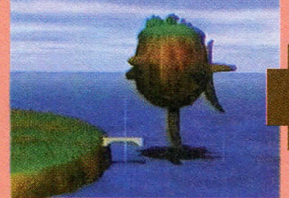
首先三人來到圖書館找RALF，他除了教ELIE新的魔法之外，還得知有位學生在海邊倒下，而他已被送到EMMA老師的保健室去。（註：要與他談話二次），除此之外，ELIE可從KENT道具店內的學生、ELNORA和IAN島左下方的屋中的人打聽到有關新生被送到保健室的情報，而其中的ELNORA必須要談話二次才行。





收集好情報後，ELIE便到學園塔找EMMA老師，可是從她口中得知那位新生離開了學園塔，也很希望ELIE找他回來，ELIE便再次到町中找他，怎知在公園看見他的踪影，三人就進入公園裏，當RENA上前問他是否新來的新生的時候，他用兇狠的樣子看着三人，還以強力的火炎魔法攻擊ELIE三人，接着他消失於空中，被火炎困住的三人，看着其魔法的破壞力影響至整個IAN町，此時幸得GREN出現相救，令破壞停止，可是整個IAN町有不少屋倒塌呢！

救出新生行動其之一











GREN看見事態嚴重，便吩咐ELIE三人到他的小屋去，說罷後用魔法離開公園，雖然RENA不明白他的說話，但是只好前去看看。當三人離開公園後，發覺YEN島有不少屋倒塌，幸好此意外沒有人傷亡。三人向町的東面進發，不久來到GREN島，進入屋內找GREN伯伯，原來他打算與ELIE一起追那位新生，而且還說出那位新生是被VALUA控制，必須將他救出，說罷後整個便地震動起來，原來GREN以他的魔法力將整個GREN島升起，此時上空出現一個空隙，GREN島經過像隧道般的空間，進入另一個空隙而來到惡魔城的旁邊……





救出新生行動其之二

由GREN伯伯帶領，終於來到魔族的要塞——惡魔城，GREN利用其魔法帶三人進入惡魔城的內部，ELIE、RENA和BLADE看見自己在惡魔城的內部感到很驚訝，RENA指責GREN這樣做，因為她還未有心理準備，GREN說是為了救回新生，BLADE對此事沒有任何問題，因他一心想帶這新生加入道場。此時GREN伯伯也會加入ELIE的行列，一開始他的LV是高達99，而且更擁有極強的魔法，要好好利用啊！

現在ELIE等人立於惡魔城的3F，沿着通路前進，不久來到6F的★點，MENPHIS突然出現在眾人面前，他表示很歡迎GREN來到惡魔城，GREN指責他向無罪的學生動手，可是他卻





否應做了此事，只是想得到IAN的力量，就在二人談論之際，不明白的RENA便上前截了他們的對話，MENPHIS看見這情形，便說出奇怪的話來，使到ELIE產生很多疑問，於是向他說出問題，MENPHIS還說誰是正與錯就要看結論，然後他還讓路給ELIE，還叫她們到惡魔城的深處。

◆WIN

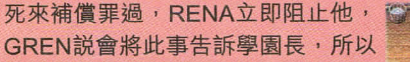
一位很內向的14歲少年，他比ELIE較遲入學，可謂她的後輩。他雖然擁有驚人的魔法力，但由於其為人很優柔寡斷，常令RENA感到很不滿呢！

救出新生行動其之三

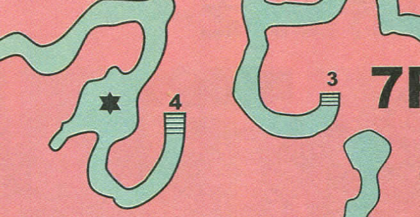
四人繼續前進，向惡魔城的深處進發，不久終於來到7F的盡頭，VALUA看見GREN等人來到，就懷疑MENPHIS，GREN上前向她要求放回新生，可是她不單不理會GREN的話，還命令名叫WIN（ウィン）的新生殺死ELIE等人，而自己卻往後逃走，GREN眼看VALUA的行為太過份，於是便上前追她，叫ELIE三人照護WIN，可是他立即前來對付ELIE，她們三人只好一戰，戰鬥隨即展開，由於WIN是沒有任何弱點，所以會較為難打，將他擊倒後畫面轉到GREN處，他正使用魔法向VALUA攻擊，雖然她被擊中，但是她看來沒有受到至命的打擊，接着她利用魔法逃走，剛巧ELIE來到，正想追她的GREN便放棄了。三人帶受傷的WIN見GREN，GREN說回去再談。



四人回到GREN島，以GREN的魔法返回IAN島旁，至於受傷的WIN亦都接受了GREN的治療甦醒，他完全不知道自己做過的事，GREN便將整件事告訴他，他對此事感到非常內疚，欲以死來補償罪過，RENA立即阻止他，GREN說會將此事告訴學園長，所以WIN是無需補償罪過的。









次回預告

魔族與學園的衝突越來激烈，ELIE等人會變成怎樣呢？SENIA與AZ返回故鄉結婚後，能否趕回來加入對抗魔族的陣線？下期的畢業編，除了有緊湊的故事外，還會公開如何取得所有魔法，其中當然包括「合體魔法」啦！敬請留意下期啊！！

TO BE CONTINUED……



TEXT: KOTARO

序言

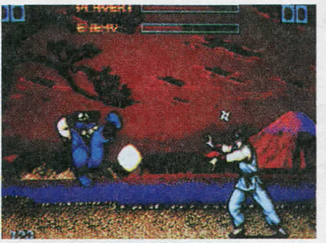
在進入今次的話題之前，拙者首先要多謝讀者FRANKIE的來信，對於本刊和各欄目之讚賞，拙者確實十分感激，然而理解一小眾人的意見仍不足夠，未能令本欄變得更全面，所以拙者不厭其煩亦再重伸本欄的方向並非單單只有拙者發言，拙者亦非常希望讀者能參與其中，給予寶貴的意見，不論任何形式，只要對本欄和讀者有幫助，拙者定當樂意接受，此外若大家對格鬥遊戲上有甚麼疑難，以及戰術上的賜教，拙者都非常歡迎你們的來信，希望從討論中令大家更加了解格鬥遊戲的精髓。還有此欄亦誠徵對戰格鬥遊戲中的BUG和靈異事件，也是不論任何形式，請

似是而非的格鬥遊戲

續上回的話題，新類形對戰格鬥遊戲的出現令動作遊戲再次轉化，衍生橫向動作格鬥遊戲，其遊戲始祖乃廠商IREM的作品——《SPARTAN X》(港譯《成龍》)，對日後格鬥理程有着更新的概念。然而在1987年8月，出現了集過往格鬥遊戲大成於一身的《STREET FIGHTER》，遊戲中引入FREE FIGHT自由搏擊的概念，以每局三盤兩勝定立遊戲的規則，確立體力與時間的模式，以及防禦與攻擊之間的平衡。此外劃時代系統「必殺技指令」，要求玩者需0.3秒內通過完成三組方向和按掣的指令，對於日後格鬥發展史有着深遠的影響，到現在大部份2D和3D對戰格鬥遊戲亦依然沿用此概念為模式。



■最為人悉識的橫向動作格鬥遊戲《FINAL FIGHT》



■將過往對戰格鬥遊戲特質集一大成，成為日後同類形遊戲的原點



■由松本裕司製作，CAPCOM作品《STREET FIGHTER II》將對戰格鬥遊戲推至後無來者的高峰



第二回

by HAJIME少尉

《RPG的媒介和發展》

引言

時至今日，提起RPG一般人只會想到電腦遊戲。可是多人參與的傳統桌上RPG(TRPG)，在雜誌上連載的郵寄RPG(互動遊戲?)，以至身穿古服鎧甲，手執長劍大斧，在假日的郊外親身體驗中世冒險者生活的體驗RPG(LIVE RPG，簡稱LRPG)又有多少人認識？

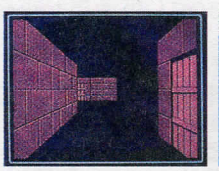
CRPG的時代

隨着個人電腦的發展，RPG也邁向電腦化；由早期的3D迷宮式RPG(如《WIZARDRY》)，到地圖行走型(由《DRAGON QUEST》開創出)，以至今日以多邊形技術造出的CRPG，這些由電腦代替「主持人」(通稱GM)的遊戲可説成了主流。細緻、華麗的畫面，扣人心弦的情節，吸引了無數玩者；RPG的原點，「演繹」反倒成了次要。而基於電腦機能上和程式編寫上的問題，我們也不可能勉強要求CRPG能讓玩者去「演繹」主角。反正這種形式的RPG之所以出現，就是為了「能在一個人的情況下去玩」，對現在的玩者來説，在「劇情」→「戰鬥」→「升LEVEL」「行迷宮」→「收集寶物」→「戰勝BOSS」的過程中，CRPG已能滿足他們的要求，「演繹」甚麼的根本不重要／不需要(或是不明白)；換個角度來看，CRPG已像冒險遊戲AVG般，自傳統RPG(TRPG)的範疇中獨立成一個個體，有獨自的市場和對象，成為一種獨立的遊戲類別了；現在一個自稱玩「RPG」的玩者，可能只知道RPG就是「升LEVEL殺怪獸的電腦遊戲」，而不知道甚麼是CRPG，甚麼是TRPG，甚至ROLE PLAYING GAME的意思了。

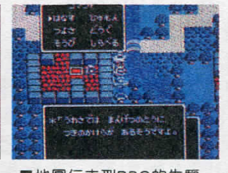
主流以外

儘管CRPG在近十年間成為了「RPG」的主流，但多人參與的TRPG始終歷久不衰。原因之一是CRPG縱有精美畫面與動人配樂，但TRPG始終有CRPG所沒有的重要原素：多人參與、角色演繹和意隨心發的自由度；在CRPG中，同伴只是一名供玩者使喚的「角色」，儘管近年人工知能(AI)的發展而有了改變，但在可見的將來還未能和TRPG「有血有肉的真正的同伴」相提並論，和一個有感情，一同出生入死的「戰友」共患難始終是冒險世界中叫人回味的地方；而以程式寫成的CRPG，即使在數據的處理和速度上遠勝於活生生的主持人(GM)，但在自由度，取捨和協調上是電腦所不能及的。電腦不會明白玩者的感受，而事件的處理手法亦往往只得幾個選項，活生生的GM就會在棋例和參與者之間作出平衡，面對玩者在事件中的處理手法亦會較有彈性；而角色演繹，在對着電腦時又有甚麼意義？此外，在雜誌中連載的郵寄式RPG(在日本RPG MAGAZINE中連載的機動戰士高達一年戰爭RPG真的很吸引呢！)、在真正的大自然中，身穿古服鎧甲，手執長劍大斧，親身體驗中世冒險者生活的體驗RPG(LIVE RPG，簡稱LRPG)都各自有其獨特的地方和趣味，有着一班捧場客。

不知不覺又寫了這麼多，但原定想説的還未提到……沒辦法了，下期《遊言戲語第二回 續．RPG的媒介和發展》繼續吧！此外，不知大家對這個欄有甚麼意見和期望？有甚麼感興趣的題目？(例如龍王巴哈姆特的由來，地底世界拉傑斯是個怎樣的地方？在RPG中常見的武器是從何而來的……)歡迎各位來信提供意見！



■3D迷宮RPG的始祖——WIZARDRY的FC版畫面



■地圖行走型RPG的先驅——DRAGON QUEST(圖為II的FC版畫面)



■WIZARDRY的戰鬥畫面(FC版)



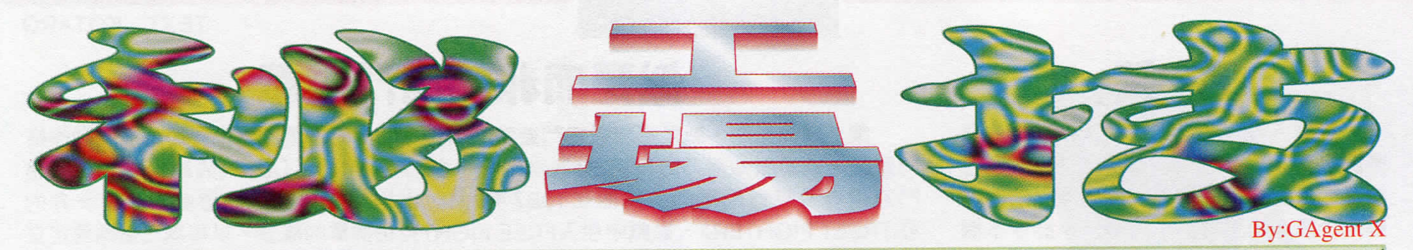
■WIZARDRY II的怪物原畫





■AD&D的電腦版





By:GAgent X

1 級猛料 各隱藏模式、人物、賽道

遊戲：Sonic R
機種：Sega Saturn

與隱藏對手比賽

在每場比賽當中，需要集齊五枚 Sonic 金幣，及取得前三名的位置，之後便會有以下人物出場和你比賽：

Resort Island：Mecha Sonic
Radical City：Mecha Tails
Regal Ruin：Egg Robo
Reactive Factory：Mecha Knuckles

隱藏賽道

玩者只需要在首四條賽道上，都能夠取得第一名的話，便有一條名為“Radiant Emerald”的賽道出現。

使用 Dr.Robotnik

在隱藏賽道“Radiant Emerald”中，取得第一名的話，便可以使用的了。

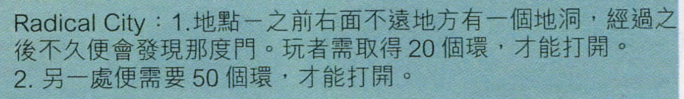
使用黃金超音鼠－Super Sonic

要使用黃金超音鼠，玩者就需要打開及通過各比賽場地的隱藏秘道，然後在當中取得珍貴寶石才可，方法如下：



Resort Island：只有當玩者取得 50 個環的時候，才會打開。



Radical City：1.地點一之前右面不遠地方有一個地洞，經過之後不久便會發現那度門。玩者需取得 20 個環，才能打開。
2. 另一處便需要 50 個環，才能打開。




Regal Ruin：1. 地點一在起點後不遠的左面。需要取得 50 個環，才能打開。
2. 地點一通過一斜坡後，便會出現在玩者的右面。需要取得 20 個環，才能打開。



Reactive Factory：1. 地點一在大回旋之後；需要 50 個環才能打開。
2. 地點一在一處上空有一電子儀器，當中寫有“GO”字樣，而在前的左面會有一小路，只要跟隨其路線便可。玩者亦需要 50 個環才能打開。

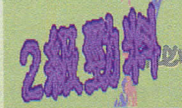


2級勁料 便利密碼

遊戲：HYBRID
機種：PlayStation

以下將會大家介紹三個密碼，玩者只要在標題畫面中，選擇進入「LOAD」的「PASSWORD」，然後輸入密碼。若成功的話，便會聽到一把女性的聲音，表示輸入密碼正確；而三個密碼亦可以同時一併使用的。

無限彈藥、地雷	#W@NN@CH#@	T69696969*
全地圖顯示	B#RTH*W@RK	*S#X*D#@TH
選擇關數	#W@NN@W@RP	6969696969



2級勁料 小心秘技

遊戲：盜墓者TOMB RAIDER 2
機種：PlayStation

原本在PC版的TOMB RAIDER中，有一個秘技是可以擁有齊全部的武器裝備，而這個秘技就是：「向前踏一步，向後踏一步，然後原地自轉三周，再向跳！」

但在今集中，若玩者重施故技的話，便會出現自爆的可怕場面，夠膽你就試下。

另外，坊間近來盛傳一個有關TOMB RAIDER 2的秘技，那就是在遊戲中按△鍵拔槍，再按L2，便可以使用無限照明彈。不過，經過筆者秘密查證後，發覺原來那個秘技在**正版**遊戲碟上是不能使用的，唔通……？！



1 級猛料 各種模式大公開

遊戲：Star Wars：Masters of Teras Kasi
機種：PlayStation

大頭模式：在選人畫面中，按著 SELECT 鍵不放來選人，當戰鬥開始時，便可以放手。成功的話，人物便會變為大頭人了。
變換服飾：在選人畫面中，按 L1 鍵便可。
選擇比賽場地：在「ARCADE MODE」中選用 Chewbacca 進行遊戲，完成遊戲後便可以在「VS MODE」中選擇各場地來對戰。
使用 Stormtrooper：在「ARCADE MODE」中選用 Han Solo 來完成遊戲。
使用 Darth Vader：在「ARCADE MODE」中選用 Luke Skywalker 來完成遊戲。
使用Slave Leia：玩者首先要將遊戲的難度調校為“Jedi”，然後在「ARCADE MODE」中選用 Princess Leia 來完成遊戲便可。
使用 Jodo Kast：在「SURVIVAL MODE」中擊敗所有對手便可。
與Mara Jade對戰：玩者使用Darth Vader進行遊戲，到在最後一戰時，會由原來的相同人物對戰，改為與 Mara Jade 戰鬥。





2級勁料 必技工場 隱藏TIME ATTACK MODE及角色

遊戲：ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-
機種：Sega Saturn

Time Attack Mode： 玩者只需要在「1P MODE」中，使用NORMAL或HARD難度，然後進入遊戲直至打爆。之後，在標題的畫面中，便會發現模式中增加了一個名為「TIME ATTACK」的隱藏模式。

隱藏角色：玩者同樣需要在「1P MODE」中，以NORMAL或HARD難度完成遊戲後，便可以在「1P MODE」、「VS MODE」和「TIME ATTACK MODE」中，使用二位隱藏角色「XTAL」和「ZULU」了。

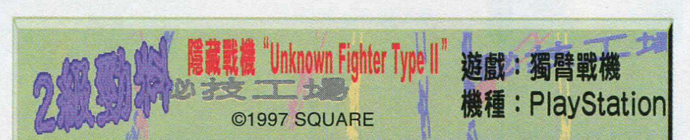


3級好料 必技工場 使用大熊人

遊戲：COURIER CRISIS
機種：PlayStation
提供者：馬超雄



在標題畫面中，進入遊戲的紀錄模式，之後再選擇「LOAD」中的PASSWORD畫面，然後輸入「SAVAGEAPES」。成功的話，遊戲開始時會原本由人駕駛單車，變為由一隻大熊人去駕駛，十分得意有趣。



2級勁料 必技工場 隱藏戰機"Unknown Fighter Type II"

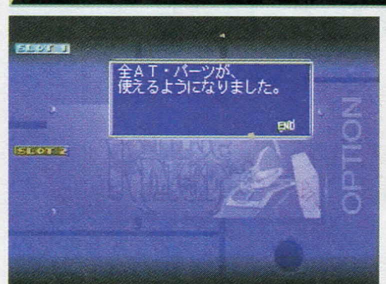
遊戲：獨臂戰機
機種：PlayStation



玩者需要以HARD的難度來開始遊戲，當打爆機之後，便進行簽名以及紀錄遊戲。完成以上步驟後，再重新開始遊戲，便會發現多了一架隱藏戰機可以選擇。它的性能和"MK I"差不多，但彈藥數量會全部變為9999。

3級好料 必技工場 使用最強機械人

遊戲：裝甲騎兵外傳 藍騎士物語
機種：PlayStation



在OPTION畫面中的SAVE管理畫面裡，把游標移往AUTO SAVE一項，然後同時按著↑、△、R1、R2、L1及L2來決定，若成功的話，便可進入裝備畫面，當中有最強的PARTS，這樣玩者便可以裝備出最強的機械人了。

2級勁料 必技工場 簡易秘技介紹

遊戲：X-MEN VS STREET FIGHTER
機種：Sega Saturn

增加TURBO選擇：玩者只要在難度2或以上爆機，然後在OPTION中便會發現TURBO增加了一項可調校速度的選擇，而且CONTINUE數不限。

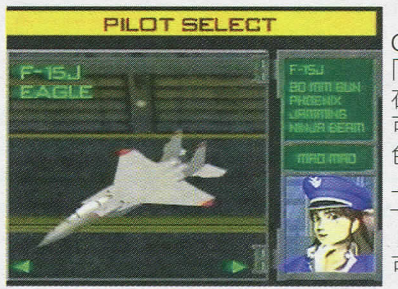
使用相同角色：玩者同樣需要以難度2或以上爆機，便可使用相同角色，CONTINUE數亦不限。

無限SUPER COMBO：同樣以難度2或以上爆機，在OPTION中便會發現多了COMBO GAGE一項，不過不能CONTINUE。



3級好料 必技工場 改變機體顏色、隱藏戰機

遊戲：AEROFIGHTERS ASSAULT
機種：N64



玩者可以在「Main Game」、「Practice」和「Boss Attack Mode」中，在選擇機體時按R鍵，便可以改變戰機的機體顏色。另外，若在標題畫面上，輸入「C←、C↓、C→、C↑、C←、C→、C↓」，便有F-15隱藏戰機可以選擇。



3級好料 必技工場 擁有所有卡

遊戲：新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY
機種：Sega Saturn

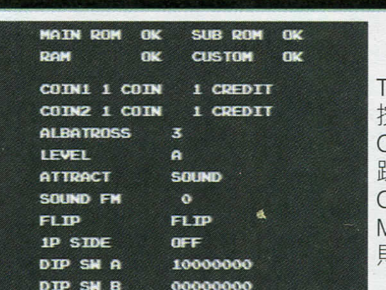


只要在名字輸入畫面中輸入「ペンペンぺんぺん」，性別設定為女，這樣進入遊戲後便會發現不需玩任何MINI GAME便可擁有所有卡。



3級好料 必技工場 不死及選版

遊戲：NAMCO MUSEUM ENCORE
機種：PlayStation



在《ROLLING THUNDER》的標題畫面時按△掣的話便可進入OPTION的TEST選項中，跟著把DIP SW的A-5校為ON便可進入NO DEATH MODE，若把B-5校為ON則是STAGE SELECT。

業務機戰隊 ARCADE RANGER

序言：

HI！大家記得我嗎？我是本隊的長官呀！唔…不知大家最近有冇看報紙或電視呢？如果有留意的話，應該看過有關「拗手瓜」機傷人的事件，不過今次的主持人粉紅戰士並不是打此機的主意，而是置於它旁的「電椅」，可是經四處搜索，都無功而還，可能是隔鄰的「拗手瓜」機影響，它也要避避風頭，於是阿霧便決定為大家介紹一部由KONAMI推出的PURIKURA（「影相機」）機。

主持人—粉紅戰士：阿霧
隊員—紅戰士：阿葉、黑戰士：阿基、藍戰士：阿塾、黃戰士：阿隊
協力、攝影：ZAC、MS
鳴謝遊戲機城提供拍攝場地

《PURI PURI CANVAS》

◆用來寫字的筆。

◆這便是取相處。



它與一般的PURIKURA有甚麼分別呀？

如果大家有玩過一般的PURIKURA機，相信都知到其螢光幕是在正前方，不論是攝影與選擇相片的背景都會在同一個畫面進行，至於《PURI PURI CANVAS》就有所不同，它將相機和選擇畫面分隔開，相機的位置在鏡的正中央，影光幕則位於鏡之下，使到玩者可以在影相前先扮靚靚，而且影相時會更自然。另外最值得一提的是玩者可以在自己的相中寫上字樣，例如是電話號碼、向朋友道歉、甚至示愛也行，真是甚麼都得。而且其印出來的貼紙SIZE有兩種，一是4.5CM×3.3CM，二是正常SIZE 2.1CM×1.5CM。





◆兩種SIZE真是㊣！



《PURI PURI CANVAS》內部構造大爆光！

相信玩過PURIKURA機的玩者都想知道如何製出相片來，其實當玩者選好相的背景和影好相後，是由一部PRINTER將相印落貼紙上，其質素都幾高呀！



◆這便是PRINTER，而它下面的箱就是錢箱。

要怎樣操作？

首先當然是入錢啦！然後就拿起旁邊技筆，選擇你想要的背景類形，而背景分為BASIC、CUTE、FUNNY和COOL四大種，每種裏均有九種不同的FRAME，當選好後便用筆指一指個螢光幕，接着便是攝影時間（記得按了OK才影），影好後認為OK，就可以選擇加符號或寫字在相上，這時就可利用技筆寫你想寫的東西了（記着是有時間限制的）。



◆選你愛的類形。

◆加上符號，你話好不好笑呢！

四種不同類形的FRAME



◆BASIC



◆CUTE



◆FUNNY



◆COOL

嘩！還有隱藏FRAME呀！

相片的背景除了有最基本的四種類形外，還有在中央的MYSTERY類形選擇，若玩者選擇了MYSTERY，畫面會轉到另一處，而在中央的水晶球中會連續出現BASIC、CUTE、FUNNY和COOL內的FRAME，只要按STOP就會停止，而停下來的就是你張相片的FRAME。



◆找到啦！找到啦！隱藏FRAME呀！

但是我們卻發現了隱藏FRAME，只要按中它們，就可以得到兩個SPECIAL BONUS，一是寫字的時間會長點，二是可得到特別的符號，未試過的朋友，快點試試啦！

唔…反應又如何？

阿霧也曾問過這部機的老闆反應如何，結果其答案令出人意表，原來平日約有七十多人來玩，至於對象呢就多是以學生為主，你影完就到我影，這些學生哥、學生妹真幸福啊！



◆由於反應太熱烈，老闆親自加上剪刀。

街頭GAME霸王

冬天到了……請大家小心身體！！

豪鬼自然出現現像……

相信大家都知道哩個《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》入面有得用秘技嚟用豪鬼啦，唔知大家有冇試過呢？爆唔爆到機咁呀？不過話時話，個秘技咁鬼長都幾難記，一個唔覺意失敗咗嘅話唔單只用唔到豪鬼，仲要用呀SEAN，冇用開呀SEAN嘅機友就真係慘。不過唔緊要，因為據小弟嘅線人們透露，喺「同羅彎鵝頸形的橋」附近「下胃走店」隔籬嘅「基成」同「天落里」對出「V∞（現已結業）」對面嘅「油器基成」入面嘅《街霸3》係比較特別嘅。如果閣下幫襯佢哋嘅《街霸3》，你會喺揀人時發現喺呀SEAN嗰格上面多咗一格……各位有興趣嘅話就不妨去吸吸。小弟落過去睇，真係見多咗人玩《街霸3》，而且大部份機友都係用豪鬼嘅。小弟問吓佢哋嘅玩後感，佢哋都不約而同咁話：「好吖，唔使記都有得用（豪鬼），方便咗好多呀。」似乎都幾受機友們嘅歡迎喎。至於點解會有咁嘅「豪鬼自然出現現像」？據了解，原來只要喺SET塊底板嘅時候輸入「秘技」，成功嘅話會發出一吓豪鬼嘅聲，之後就以後都唔使入秘技而有豪鬼用嘞。至於個「秘技」係點？小弟到家陣都未得到手。不過就算到咗手又點？大家又有冇機會喺塊底板度入秘技？算啦，希望哩兩間機舖嘅老細會將個「秘技」交俾其他同行，等大家都可以一入錢就有豪鬼用啦。



■嘩，唔使入秘技都有豪鬼用呀！

雷電FIGHTERS 2

唔知大家上期有冇睇本誌關於《雷電FIGHTERS 2》嘅介紹？第一手資料嚟㗎，日本書都未講呀！如果大家有睇過，就應該會大約了解到哩隻GAME嘅故事同簡單嘅系統介紹啦，亦都唔會白費赤目黑龍先生嘅一番寫稿心血。不過話時話，喺出書之日嘅第二個禮拜，即係97年12月8至15號哩段時間，哩隻GAME就會到港。唔知各位《雷電》嘅FAN屎係唔係等到頸都長埋呢？

亞洲AM SHOW 97簡報

唔知大家有冇去到舊年喺香港舉行嘅「ASIA AM SHOW 96」呢？相信當日有去過嘅機友們都會好希望今年再次舉行。今年嘅「ASIA AM SHOW 97」就已經喺今年嘅11月14至16日舉行咗。但係好可惜，今年唔係喺香港搞，而係過咗新加坡搞。好彩小弟有位友人去咗，佢覆述咗今次盛會嘅詳情俾小弟知，仲提供咗一啲圖片添呀。不如家陣就等小弟帶大家去睇睇當日嘅情況先啦。

據小弟嘅友人講，哩三日真係有好多人到場，佢都估唔到新加坡都有咁多機迷。而當日大會有好多GAME SHOW咗出嚟，大家估吓有乜呢？

SNK方面就有哩個《月華之劍士》同《侍魂》，當然仲有各款NEO PRINT（《貼得靚》）俾大家玩啦。而SNK仲當場嚟咗個《月華之劍士大賽》，玩法同上次香港SNK LIVE TOUR嘅《拳王97大賽》一樣，頭8名最先打低10名對手嘅機友就可以入決賽。最後冠軍用嘅係主角……

至於TAITO，除咗有《PYSCHIC FORCE 2012》，仲有《G DARIUS VERSION 2》、《PUZZLE BUBBLE 4》同埋《SIDE BY SIDE 2》。



■哩張就係ASIA AM SHOW嘅入場券

CAPCOM嘅主力就係《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》同《私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES》。

至於個SHOW入面最大嘅檔攤就係SEGA。今次佢哋有《WINTER HEAT》（香港到咗），《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《VIRTUAL STRIKER 2》同埋《VIRTUAL ON 2》。各位玩過《VIRTUAL ON 2》嘅機友們都十二分期待哩隻GAME嘅推出，因為實太正啦！

除咗以上各大廠嘅GAME之外，會場入面仲有海報機（抽酒井法子／「阿彩」／「小雪」嘅海報）、STAMP俱樂部（「打印機」）、「影相機」等各種嘢玩。不過照小弟所見，哩次各廠所SHOW出嚟嘅GAME同9月中日本嘅「第35回AM SHOW」差唔多，但係至少新加坡嘅機友們就可以親身去玩吓哩啲未推出嘅GAME嘞，希望出年香港會再舉行啦。



■哩部就係供大家玩《月華之劍士大賽》嘅其中一部機嘞

鳴謝：遊戲機城／「呀邊個」

無責任讀者擂台

第二次 2D 遊戲好玩、定 3D 遊戲好玩

致教主大人：

2D遊戲好玩，定係3D遊戲好玩，呢個問題問得有D古怪，心水清的戰友應該可以睇得出嚟。不過本人想試咗做一個心水唔清，徘徊係2D遊戲好玩定係3D遊戲之間，分析一下到底2D遊戲好玩定係3D遊戲好玩。

到底有乜野2D GAME同埋3D GAME好玩呢？本人就是但講出十隻極出之名的勁GAME，2D GAME同埋3D GAME各佔五隻（註：排名係2D GAME先，3D GAME後，至於其他則不分先版）

1)「街頭霸王」，乃格鬥遊戲始祖，終然出的十幾集，渡過十年的歲月，依然可以「企硬」，就算有戰友認為要好玩，但都不能不承認呢隻GAME極之受歡迎。

2)「拳皇」，此GAME出得一年比一年好；畫面一年比一年靚；人物一年比一年多……真係除佐用越戰越勇，使勁淩厲外，就只有用……（本人可不想俾版權費）

3)「心跳回憶」，雖然本人未玩過（失敗），但係見到有海報有相片有辨有電影CD SINGLE……真有打遍天下敵人之氣勢。

4)「櫻大戰」，又一隻本人並冇玩過的GAME（又一個失敗）。不過即使如此，其受歡迎程度有目共睹，係貴刊的「最受歡迎SS遊戲」選舉裡面只係僅僅敗在？「NIGHTS」之下面屈居第二位，相信多少都會有喜歡「櫻木戰」啲戰友「眼紅」吧。

5)「超級機械人大戰」，可以話係一場「豪門夜宴」。出值者有響響日本動畫壇17年的「高達」，機械人始祖「鐵甲萬能俠」；紅遍港台日本三地啲「ENANGELION」等；再加上主禮嘉賓－「F」嘅各主角們，「新超級機械人大戰」嘅三位主角；與及每一集者出現嘅「魔裝機神」（各位戰友如果有空餘時間不妨諗咗點解）；與及後到「GUNBUSTER」同埋「伊迪安」，唔稱之為「豪門夜宴」似乎有點兒大哂。

6)「VIRTUA FIGHTER」，第一集以有別於其他格鬥遊戲嘅方式出現，再加上全新嘅操作，就算畫面唔係太靚但係都大受歡迎；之後以全新形象但係原用3D方式玩法啲第二集一出現就更加大放異彩。另以「VIRTUA FIGHTER」絕對不容忽視。

7)「FINAL FANTAST VII」，絕對係一隻萬眾其待嘅勁GAME，音樂動聽唔在講，以3D姿態出現嘅畫面就更加令人煥然一新；而且故事同人物做型等都極之出色；再加上「SQUARE」同埋「FINAL FANTASY」呢兩個大名「旁」住……真係近乎當世無敵。

8)「BIO HAZARD」，又一隻本人無玩過嘅GAME（再一個失敗），所以本人好難有野講。不過嘅然係貴刊「最受歡迎PS遊戲」選舉裡面得到第一（仲要係街個隻），相信一定有佢嘅理由，毋須本人多講。

9)「NIGHTS」，係一隻萬丈光芒嘅勁GAME，雖然本人只係略為玩過下（咁樣又算唔算一個失敗呢？）。但係係七彩繽紛嘅畫面；輕鬆愉快嘅節奏之下，淨係睇人玩都可以隱約覺得玩緊個係自己（！！？）……

10)「MARIO 64」相信冇乜邊位會反對MARIO係整個GAME壇史上最出名嘅遊戲人物。即使當年有戰友評「MARIO 64」唔夠「NIGHTS」好玩，但係都同聲地話「MARIO 64」係隻好GAME。唔鍾意「MARIO 64」嘅人都話係好GAME……點睇？

WELL，講佐一大堆耶蘇，只係想話俾大家知其實2D遊戲同埋3D遊戲一樣可以好好玩。而果D大隻字話2D GAME比3D GAME好玩或3D GAME比2D GAME好玩嘅戰友，相信係因為個位戰友對某一隻2D GAME或者3D GAME情有獨鍾；或者討厭某一隻2D GAME或3D GAME先至會咁樣講。如果真係咁嘅話，若有多餘時間不妨諗「鍾意玩」同「好玩」嘅分別。舉個例，相信好多戰友會話「俄羅斯方塊」好。但係本人仍相信會話「我鍾意玩俄羅斯方塊」嘅戰友唔會好多（至少應該會比話「俄羅斯方塊」好玩嘅戰友少）。就係因為有團友將鍾意玩當係好玩，所以先至會2D比3D好或者3D比2D好嘅情況。若果淨論2D GAME或3D GAME邊款較好玩，本人嘅答案，將會係——2D遊戲，與3D遊戲一～樣咁好玩。

成天

P.S.若果叫本人係上述十隻GAME裡面揀出一隻最好玩啲GAME不如叫本座以後唔好再打機吧！咁樣簡單好多……

夢想中的空戰遊戲

「轟」的一聲，敵方的戰機已化作一團火球被擊落，以為可鬆了一口氣，但不知道自己又變成了另一個敵人的目標，一場戰鬥又再開始。空戰遊戲就是那樣的刺激、緊張。就是因為這樣，本人從超任時代開始已很喜歡玩這類形的射擊遊戲。所以一有空戰遊戲推出，本人一定會買回家試玩。

其實一隻理想的空戰遊戲，在於很多因素。其中包括：

(1)操作上一定要靈活，不能太過繁複。（如LOCK-ON攻略，迴旋等）。不然會令玩者感到難於操控自如。而令遊戲性大打折扣。至於在彈數上，希望能有所限制。這可令遊戲的刺激性和難度增加。亦不會再有理不理就盲目不斷開火的情形出現。

(2)模式上希望能加入一個TRAINING MODE，可令玩者更能熟習地操控。至少在實戰時不會好像靶一樣被打。

(3)畫面的3D圖像絕不能出現「爆山」、「爆地」的情形。另外能擁有較多和豐富的背景。例如峽谷、沙漠、雪地等等。而在高空時，能做出戰機穿插雲層，感到撲面而來的速度感。低飛時，影子的移動必須配合戰機。而機體被擊中或爆炸時，可以做到能有碎片飛散出來，漫天烽火的效果。

(4)背景音樂必須能凝做出空戰遊戲的刺激、緊張節奏，而逼真的爆炸聲開炮聲火，機體引擎聲等，都使遊戲更具震撼力。能令玩者得到聽覺上的刺激。

(5)遊戲可盡量取材自電影和動畫。或多或少都對當中的人物，劇情有所認識。玩起來也較投入，而且吸引。例如《超時空要塞》、《戰區88》等。而本人就十分喜歡《戰區88》裡的主角風間真和他的戰機虎鯊。因真是十分之型。

(6)遊戲可配合震動手制，自機被擊中或爆炸時會有震動。

(7)最後希望想有一些靚CG和過場動畫。好像《Z高達後編》那樣。不但可交代劇情，而且能可以看回原動畫。一舉兩得。

以上是本人的小小意見，希望日後能真的有這樣的空戰遊戲推出。



教主話：講起空戰遊戲，本教主不期然想起以往曾經接觸過的空戰戰棋，當中的模擬成份極重，遊戲的機制頗為複雜，睇怕已經超出了一般玩樂的需求。其次是聯想到體感遊戲，例如座在機艙中，被敵機擊中時，機師要身受其苦，更要冒被炸死的危險。機師要感受到一種暈眩感，適應大氣壓力的變化，如果能設計出專用的彈射座椅，讓玩者能體驗到駕駛者的真正FEELING，這樣的遊戲真的有如夢一樣。



雖然《超級機械人大戰F》已推出了數多個星期了！甚至已有人打爆了十多世，但是我相信有很多玩過此GAME的人會覺得很完美吧！其實我覺得此GAME仍有可改進的地方。
其實這隻GAME應該可做得更加完美，我就籍此機會把它寫下：
1.例如機體在林中或山區被催毀的話，如果是真的在森林爆炸會做成山火吧！所以應該山火的地形效果。
2.可以再加多一些機體吧！例如增加V型電磁俠、宇宙飛龍和WING GUNDAM ZERO等等。

V型電磁俠

自由評

《熱鬥拳皇96》

《拳皇》係列相信大家也不會陌生吧？大家在沉迷街機版的《拳皇97》外，大家有沒有留意GB版的《拳皇96》呢？

GB版的《拳皇96》絕不比其它同系列作品差，雖然沒有了一大班人（紅丸甚至金隊也沒有了），但能夠使用隱藏人物，在97中的狂LEONA、狂八神庵、暴風甚至天狗也能使用！操作方面比電視版來得容易，LEONA更追加了新的超必技呢！所有角色變成Q版，的確有另一種風味，而且流暢度好，絕不會像PS、SS一樣「拖泥帶水」。玩開PS，SS的《拳皇》，有沒有興趣，試GB版呢？
PS留意一下佈景，你可能會找到熟識的「朋友」
評分：9分
KENNY 上

Name:_________ Add:______ Tel: _________



教主又話： 諸君見到「讀者評壇田字格」嘛？唔好話本教主欺騙版位，迷惑信眾。大家大可以跟住格式做，話之你嚮上面玩砌字遊戲，剪抵再寄嚟，本教主照單全收。講開又講，本教主近日一試ALTUS新作《SOUL HACKERS》，突然間本座的「讀者評壇發表慾症候群」又再發作，但本座又豈可佔用讀者寶貴的空間呢？諸位有意見不妨寄嚟，唔係寄俾本教主，都係寄俾「女神俱樂部」嘅VICTOR好D，據聞好易中獎㗎！



佳作獎
「理想的SLG遊戲」
BY神龍健



《夢幻模擬戰IV》中的四位女角，用色很結實，但跟原作有些出入，是近期難得比較用心繪畫的作品。

優秀作品
BY珊珊



又是以《夢幻模擬戰IV》為題材的作品，這是主角和絲法蓮露的HAPPY ENDING，恭喜恭喜。



(主題：聖誕玩乜GAME？)

應留意部份被忽略了的作品


■希望SNK的《RBS》能夠彌補上次的不足吧

相比起95與96年的聖誕黃金檔期，今年三大主流機種的列陣牌面上較以往弱了少許，起碼沒有像《VIRTUA FIGHTER 2》、《DEVIL SUMMONER》、《WILD ARMS》、《KOF'96》、《新超級機械人大戰》和《FIGHTER'S MEGAMiX》等人氣作，直接了當說句雙方的總大將只有寫了足足四年幾五年的《GRANDIA》與及代替了《XENOGEARS》來殺敵的《陸行鳥之不可思議DUNGEON》，可真的是「表面風光」(對不起，我覺得N64沒有《薩爾達》就等於舉白旗一樣)。若要筆者硬銷這些名作，這根本和沒有去推介毫無分別，因此決定挑選一些大家可能稍為看輕了的遊戲。

先說這一年令筆者感到有點失望的SS，若說筆者的心水作品就不能不提ATLUS(無錯，又係ATLUS)的ARPG《PRINCESS CROWN》，在云云ARPG當中採用2D橫向的而較接近ACT的實在少之又少，腦海中較為像樣的就只有《D&D》和《WONDER BOY 3》了，《PC》除了畫面吸引外系統亦算不錯，希望玩起來不會過份沉長便好了，當然畫面靚和遊戲本身暢順好玩與否是沒有關係的，還是要等她推出時看DEMO才知。第二隻要說的遊戲就是集STG與PUZ於一身的《TWINKLE STAR SPRITES》，筆者曾經玩過其NEO GEO版，發覺不論概念構思上以至畫面都很有水準，唯一缺點是遊戲的耐玩性較《MAGICAL DROP》和《PUYO PUYO》等為低，縱使如此她的移植版還會加入原創角色，經常玩FIG或RPG的人偶爾都應該玩兩三鋪這類遊戲來舒緩一下的。至於第三隻遊戲則是《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》，玩過前作《RB》SS版的人應該會知道她已經出得幾好，而《RBS》和《RB》的分別是在於系統上由3條戰線改回為2條戰線和重新設定了RING OUT，此外當然還有追加新角色及新招式等，在SNK快將撤出MVS系統與新推出4MB RAM帶用來取代擴張RAM帶之時，這遊戲是絕對不能錯過的。

至於PS方面，現今美版相當流行的《ABE a GO GO》非常適合喜歡挑戰自己智慧極限的人，雖然筆者沒有親身玩過，而其畫面亦不算很討好，不過聽聞其解謎程度簡直和電腦名作《時空門OUT OF THIS WORLD》有得FIGHT，如果屬實的話她就應該會很好玩，況且一隻好GAME是不應該由畫面來衡量的。至於另外兩隻要講的，分別是以經營便利店為題材的SLG《便利店時代2》和GT賽車遊戲《GRAN TRISMO》，前者在上集贏盡了口碑，今次除改動畫面視點外還新增了不少新的元素(最遺憾的是不能像電腦的改版那般使用貓做主角、以石器時代為主題的新版面等)，應該會很適合較熱衷於靜態遊戲的玩家；後者的試版已盡得各人歡心，遊戲本身的設定與畫面質素雖然只屬水準之上，但其極為考心思的設計——模仿電視台拍攝那般的重播畫面角度，看起來很有在家中觀看澳門大賽車的感覺，正得緊要。

總結來說，今年聖誕PS與SS除名作外還有不少值得留意的遊戲推出，當然可以一提的不只這些，如果有錢有時間的話最好買多幾隻玩，可能你會找到一些筆者沒有注意的佳作哩！(福田)

這個聖誕我最想買的遊戲

這個月的新遊戲真的多到玩也玩不完，不過論到自己肯買的話，原來又不是那麼多，這或多或少是因為大部分想買買的遊戲如《NOEL～LA NEIGE》都延期了。現在最想買的當然就是好像已推出了的《銀河公主傳說優奈3～LIGHTNING ANGEL》。這遊戲最吸引米奇的地方除了是一群耳熟能詳的裝甲美少女之外，就是遊戲從傳統的AVG轉為戰略遊戲，對我來說，能夠操縱30人的美少女部隊去打大仗當然感到很興奮，可惜的是一次戰鬥上只能用8個人就嫌少了點，如果能像《機械人大戰》一樣認認真真的去設計一個認真的系統的話就好了。

另一個米奇會買的遊戲是《風之古洛羅亞》。這遊戲米奇已玩過幾次，簡單的動作、結實而色彩豐富的畫面、難易度不高又多分支路，加上可愛的人物，實在很富吸引力。(米奇)

12月最期待的遊戲

12月我最期待的遊戲？我想會是SATURN的《SHINNING FORCE III》吧。這遊戲我自從MD的《光明與黑暗》時代就已經一直有玩，今次因為改了人設，雖然廠商方面已盡力保持原有的感覺，但還是欠缺了一些。畫面的最大改進當然是3D化，而戰鬥畫面不但LOAD碟時間快，亦沒有那種故意賣弄CG效果的情形，應華麗時華麗、應普通時普通(不妨拿FM2作一比較……)。

寫這篇稿時遊戲仍未正式推出，所見的都只是試玩版的階段，但覺得似乎在戰鬥與戰鬥之間的過程是太長了(約20分鐘)，不，或許應該說是每一戰之間的吸引力不足，再加上這遊戲到今集仍是沒有配音的，難免會令人降低投入感。

不過，總括而言，這仍是我較期待的12月份遊戲。順帶一提，若然不是NOeL La neige不能準時推出，她一定會是我最期待的作品……(J.J)

MS玩MS？

今年聖誕買乜GAME好呢？唔…看看時間表，先數PlayStation先啦！首先當然是《機動戰士Z GUNDAM》，點解？今次隻GAME的好法有些像《ARMORED CORE》，而動畫就重新畫過，其畫面質素又好咗，還雙CD，最緊要的是本人是超級高達迷呢！接着是SATURN，今年SATURN出的GAMES較合本人心水，尤其是《SHINNING FORCE III》，記得由MD年代的《光明與黑暗》開始，都集集有玩，直到現在終於推出第三集了，今集的改變很大，一是換咗人設，二是遊戲3D化，真期待了很久呢！其次是《GRANDIA》，這可謂SEGA的勁作，看過試玩版後，感覺不錯，不知閣下如何？(MS)

電視遊戲信箱

黑手有話説

無名氏讀者，對不起啊！上期你的第4.題黑手手快快寫錯咗SS嘅（因為黑手兩部機都有，加上實在太抵，所以……），真係對唔住，無下次！一定！唔知你爆咗《BLOODY ROAR》未呢？《SF COLLECTION》、《MSH》、《侍魂天草降臨SPECIAL》（就出啦）都不錯啊！而今期有關《龍之戰士3》的問題特別請到負責攻略的MS為大家解答，所以唔講咁多啦，有請……

重未買到礦石點算？

致幕後黑手：

很高興在61期刊登了我的來信，但是我玩《龍之戰士3》時又有問題。

1.在59期MS說過礦石可在立巴拉的SHOP購買，但本人卻找不到哪間SHOP，弄到我3小時白白浪費！究竟哪間SHOP在哪裡，而購買是否有條件？我現在仍是進退兩難，求您高抬貴手！回答我這條問題。（注：我連酒巴下層也找過）

麻煩到您！不好意思！

一個玩《龍之戰士3》而快發羊調的ARTO上

8－11－1997

一個玩《龍之戰士3》而發羊調的ARTO：

1.購買礦石的確是有條件的，其條件是：一、必須調查燈塔門前的木牌，還要選その他才行（即58期104頁地圖中的A點），二、必須用光礦石。這樣應該可以在立巴拉的SHOP買到礦石，可是由於筆者未試過用光礦石，所以不清楚會在那一間SHOP買到，可是在遊戲中確有這個提示，據筆者估計可能在武器店內的一位老人手中買到。若果做足以上的條件，仍是沒法在立巴拉的SHOP買到礦石，那就不清楚了，只有說聲「SORRY」，唯有由頭玩過。

MS代答

水呀！水呀！

致幕後黑手老師：

本人有幾個十分嚴重的問題？望能解答。

在貴刊59期裡第109頁中，寫出拿取「壽之水」的方法，人是本人已經按照著貴刊方法嘗試了數十次，還是不能拿取。

1.望請再一次刊出拿水的方法。

2.GAME中在井旁的人所釋拿水的方法，好像和貴刊的不一樣，如文中說「最後就要將水桶拉上」，但GAME中的人說是按O掣的。望能解釋。

3.當水桶注滿水後，怎樣才能拿上來？

4.有沒有無敵金手指密碼。

祝身體健康！

火箭迷上

火箭迷：

1.首先按幾下×掣將水桶放下，當聽到「卜」一聲後，就按方向掣的其中一方令水桶灌入水，之後會聽到「咕咕」聲，最後就要按○掣將水桶拉上，但是要與按×掣的次數一樣，這樣就可。

2.由於在文中寫漏了「按○掣」三字，請見諒！

3.參閱答題1）

4.不好意思，無

MS代答

SAVE CARD是否要連GAME購買？

幕後黑手先生：

你好！小女第一次來信，希望幕後黑手高抬貴手以解答小女愚問。

1.你們所有有關新遊戲的情報和攻略是否需經日本方面批准才可刊載？

2.「櫻大戰」和「心跳回憶」的SAVE CARD是否要連GAME購買？哪款較便宜？約幾錢？（小女兩張SEGA原廠SAVE CARD已經報銷了）

3.PLAYER'S CHOICE普查常問「你最期待的中文化遊戲」但卻未見實行，究竟讀者的意見能否真正被遊戲生產商所接納並落實執行呢？

4.讀者對遊戲的意見有什麼途徑能向遊戲生產表達呢？貴刊可否代勞？

5.有很多與GAME有關的好書（如講談社的《超級機械人大戰F FAN BOOK》和DIGITAL CUBE的FINAL FANTAST）貴刊都未有向讀者們推介，望能改善。

祝貴刊脫穎而出！

AYA上

AYA：

咦？AYA（綾）嗎？

1.不錯！所以有些時候我們攻略的連載進度會因有關方面的要求而影響；因為我們身為一份受權雜誌，在由日本方面提供第一手消息的同時，日本方面亦會提出「在這個日子前請不要公佈」或是「這部份的資料不可以刊登出來」之類的要求，例如超級機械人大戰就是一個好例子。有時知道了卻不能說，還被不知情的人說我們「報料慢」，真的叫我們哭笑不得呢！

2.《櫻大戰》那張是分開發售的，最近缺貨，所以不太清楚價錢如何（老實說黑手也在找呢！）。《心跳回憶》則是連限定版遊戲的，現在已很難找到了！

3.實不相瞞，其實已在進行中，不過暫時還不能公佈是甚麼遊戲，一有消息定必公佈！PLAYER'S CHOICE的結果是真的送到有關方面的，不過是否接納並落實執行就是我們能力以外的事了！但據悉是有效果的，所以請各位繼續支持啊！

4.例如我們的PLAYER'S CHOICE啦！懊惱game你教和讀者評壇分類廣告都可以的。

5.很多謝你的意見，那是因為那些書很多地方都買得到，我們會以介紹一些不常見但有用的書為主。（不過閣下亦言之有理，現已轉交編輯部考慮）

幕後黑手

我哋返工返幾小時？

致幕後黑手：

你好！我想知道你們大約返工是返幾小時的？你們忙不忙的……不說廢話了，說回正題吧！這幾個問題常常令我坐不安，睡不樂所以墾請你能夠刊登我的信吧！

1.我玩《心跳回憶－虹色之青春》時，去到主角在抹球的時候，左下角突然出現一隻類似CD的物體，之後玩不到了，點解呢？（PlayStation版）

2.PlayStation的新機會否和現在的一樣外貌？

3.PlayStation機大約會何時淘汰呢？

4.我想問《TAMAGOTCHI》要養到何時才會變成《老伯伯》呢？

祝貴刊節節上升，長命百歲，一年比一年好！

WING GUNDAM上

8－11－97

WING GUNDAM：

很多謝你的來信。不知你是否MS的親戚？說笑而已！不要介意啊（突然黑手身後傳來了光能劍的聲音……）

關於工作時間方面，黑手這期書每日平均工作13小時左右，但見編輯阿三他兩天才回家幾小時……不知道這樣忙不忙呢？（其實這行是這樣的了！）

1.PlayStation版在讀碟出現問題時便會出現這個符號。

2.現在說還太早了，新機的預想圖也沒有呢！所以不知道其外觀如何。

3.黑手個人認為至少在可見的兩年內還不致於被淘汰。

4.不知你是指哪一個版本呢？

（因電腦版是可調整遊戲時間的）

幕後黑手

組合成帝皇龍？

親愛的幕後黑手先生：

你好！還寄得我（妮娜）嗎？今次希望你能回答的問題THANK YOU。

1.在PLAY STATION的龍之戰士III裡用什麼因子，才可組合成帝皇龍呢？

2.你玩SFC的嗎？因小文近來也常常玩SFC有些RPG GAMES PS或SS還要好，但因遊戲太舊問題又複雜又難答，而且解答可能要寫很長，請問黑手先生會不會解答這些又舊又困難又複習的問題呢？

3.在SFC裡《我的女神》為何延遲了兩年多還未推出，會不會移植到PS上呢？

希望幕後黑手先生能回答小女的問題！！！

祝黑手心想事成！

祝GPM全人萬事如意！

飛翼族黑幕公主妮娜上

飛翼族黑幕公主妮娜：

很高興再收到你的來信，多謝支持啊！

1.由於某些原因（見AYA 1.一題），我們不方便明確說出，但其實MS已在攻略中暗示了方法：他公佈了組合成偽帝皇龍的因子，剩下來沒有登出的組合便是了（唯一不能組合成偽帝皇龍的因子＝能組合成「真」帝皇龍的因子）！（不知有沒有人發現呢？）

2.當然有啦！TAZ和飛龍最近購入了不少SFC遊戲呢！SFC上的RPG名作可真不少呢！如果是日文文法上的問題（例如某角色說甚麼），黑手是可以幫忙的，若是一些特別難關便麻煩了一些，因黑手或其它同事沒玩過便「愛莫能助」了！但不管怎樣，有問題便來信吧！只要黑手能力辦得到一定為大家解答的，而且說不定其他讀者也會幫忙呢！

3.黑手也在等呢！但仍是「無了期」（消息都沒有，但FX有一個《女神》的遊戲快出了），嗚嗚！

又見面啦！

DEAR 幕後黑手：

又係我呢個馬交嘅三育仔，希望黑手能再次為我解答疑難。

1.SS有沒有《BIO HAZARD》的DIRECTOR'S CUT的呢？

2.那麼SS有沒有《BIO HAZARD 2》的體驗版呢？

3.我想知道FIG遊戲中，有什麼人物是使用合氣道或柔術的呢？

4.你們會推出《SENTIMENTAL GRAFFITI》及《金田一～星見島悲哀的復仇鬼》會推出攻略嗎？（尤其是「金田一」聽聞有50結局的呢！！起碼也登至兩GOOD ENDING嘛！！）

5.《SENTINEMT GRAFFITI》中，黑手你最喜歡哪一個女孩呢？

6.睇見某日本雜誌說《SENTIMENT GRAFFITI》會在98年推出VCD嘅OVA，究竟是不是真的呢？

7.《放學後戀愛俱樂部》是以哪一種模式玩的呢？

8.《七間秘館～戰慄之微笑》是一怎樣的AVG遊戲呢？（像《D之食卓》嗎？）

9.雖然眼見GPM已加強了介紹SATURN的新遊戲，不過攻略一族方面，還是很少，希望你們亦會留意這方面。

願：各工作人員有一個溫馨的聖誕！！

馬交讀者

ERIK上

11－11－97

ERIK：

嘩！這期抽到的全都是「老朋友」呢！（希望其他讀者不要介意，黑手只是隨機抽到而已！沒有偏私啊！）

1.暫時沒有有關的消息。不知他日有沒有呢？

2.同上

3.嘩！很新鮮的問題，等黑手想一想……唔，《VF III》的梅小路葵（合氣道）、《SF EX》／《SF EX II》的北斗和七瀨（合氣道＋古武術，但不太似）、《KOF》／《龍虎》的藤堂香澄和父親藤堂龍白（只有外表似合氣道！），還有《餓狼》的傑斯大人（我流＋合氣道＋八極正拳）；使用柔術的角色黑手想來想去只有大門五郎（自稱柔道家，但招式……）。

4.這個……要看遊戲是否受歡迎了，至於ENDING嘛，可以的話我們一定會出的！很多謝你的意見。

5.唔……這個……黑手對《SENTINEMT GRAFFITI》中的女孩子不太清楚，所以抱歉了……

6.據聞推出OVA的是《同窗會》，而且日本方面並不流行VCD，我想你是看錯了吧？

7.那是一隻戀愛模擬遊戲，玩者在放學後和其它女孩傾談，若投契的話便會出現一起放學，約會等EVENT。

8.是《D之食卓》那一類驚嚇性AVG來的。

9.很多謝你的意見，但SS的作品比PlayStation少，所以有時是無可奈何的。

幕後黑手

出一本攻略大全？

幕後黑手前輩：

你好！小妹有少許問題想請教一下，希望閣下能幫小妹解開謎團：

1.記憶之中貴刊以前在補購表格旁全有索引方便讀者補購，何解現在取消？

由於市面不少出售的攻略是影印貴刊連載的攻略，輯成一份份出售，若果沒有了索引，各機迷想找回舊GAME攻略，難道要向那些一法商人購買？

2.貴刊每次選擇連載的攻略，是以什麼準則去決定？

3.何解很少刊登SS攻略？會否多些刊載SLG攻略？

4.會否考慮出一本攻略大全（例如：每季一本）？

5.你們會否刊登SS的「惡魔召喚師SOUL HACKERS」、「魔法學園LUNAR」、「NEXT KING戀之千年王國」的攻略？

以上問題希望閣下解答、解答，有勞！感激非常！

忠心小讀者敬上

97＇秋

忠心小讀者：

1.不是取消了，而是因稿擠的關係沒有版位出（像今期新GAME太多……），下期定必補回！抱歉！

2主要視乎其受歡迎程度和遊戲難度（太易就不用攻略了！）來決定。

3.唔，因為SS的遊戲數量比較少，所以和PlayStation相比便顯得較少。如有一些精彩、受歡迎、難度又不低的SLG出現，我們便會刊載攻略，不過最重要的還是讀者喜歡，所以大家有甚麼遊戲想我們製作攻略的話，告訴我們吧！

4.很多謝你的意見，很好的提議啊！待黑手轉告編輯部吧。

5.可以考慮，《惡魔召喚師SOUL HACKERS》、《魔法學園LUNAR！》的攻略已刊載中了！

不用客氣啊！

幕後黑手

多謝讚賞

編輯先生，幕後黑手：

本人是貴刊的新讀者，看過多本市面上的電視遊戲雜誌後，貴刊確實比其它雜誌的（足料）很多，尤其在攻略方面，不似其它的求其玩到過到關就算。所以我決定繼續追你們會有乜野勁料。（貴D都值）

我最近開始玩PLAYSTATION的NIGHTMARE CREATURES，見到貴刊的攻略十（61期）PG.23在STAGE 2已經發覺你們有 FREEZE的POWER UPS ITEM，但我在STAGE 2玩了好幾次（其中一次）ITEM更得到100%，但也取不到FREEZE，請問是如何得到的？

聽講這GAME是有可擁有所有PLESPON AND ITEM的PASSWORD，MAY BE我是新讀者所以MISS嘅，可否再刊登多一次。THANK YOU！

祝銷量步步高升

大家生龍活虎

新讀者

ANDY上

新讀者ANDY：

先代表攻略部同事多謝閣下的讚賞，關於FREEZE，其實是用了齊PLESPON AND ITEM的PASSWORD（×↑△□↑←×□）的，這樣便可以一早拿到了。有甚麼問題再來信吧！

幕後黑手

打手號出波？
THE GLOVE手掣測試報告

手掣生產商為了推出受歡迎產品手法可謂層出不窮，構思更可謂古靈精怪。最近坊間就有一種以手腕動作來控制的PlayStation手掣「THE GLOVE」出售，到底這種手掣是否實用呢？







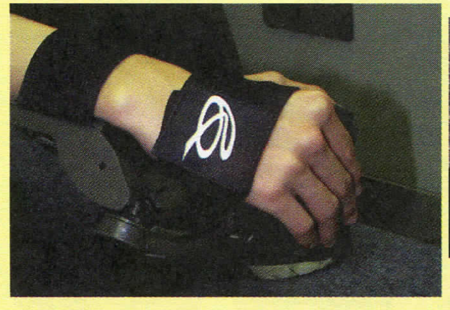
按掣擺位各式其式

以這個手掣的設計來看，這手掣最適合是用來玩槍擊遊戲和戰機模擬遊戲，而由於不同遊戲有不同的按掣安排，所以廠方也安排了三種按掣設定，讓玩者玩得更得心應手。

除了按掣可以任意安排之外，方向掣的靈敏度也有三級設定來適應不同遊戲的精密度需求。



■用來感應手腕動作的兩組關節



■手掣是以彈性布帶和魔術貼來固定在手臂上的



■手掣底部的撥掣可用來揀選數碼、半模擬和模擬三種模式

此外，現時一般第二廠商製造的手掣大都可以兼容ANALOG手掣，而像現時普遍的新款手掣一樣，「THE GLOVE」同樣備有半模擬模式，讓玩者在只可使用數碼式手掣的遊戲中加入ANALOG手掣般的效果。這對一些不支援模擬手掣的賽車遊戲是非常有用的。



單手都搞得掂？



這個手掣跟坊間一般古怪手掣其中一項不同之處，是這手掣在美國方面已取得PlayStation的授權，而大多數古怪手掣都是沒有授權的。當然，有授權也得看是否實用。

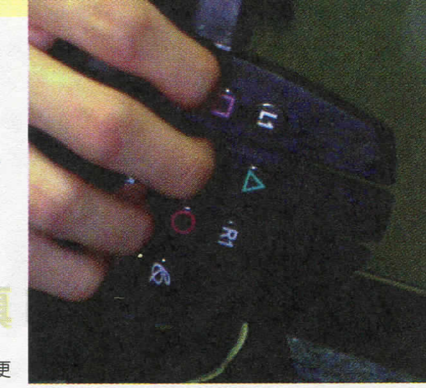
「THE GLOVE」手掣的概念跟ASCII早前所推出的單手掣一樣是以單手操作為目標，但就採用了較像虛擬真實控制器的方式，以手腕的動作來控掣方向掣，而各個按掣就分佈在手掌上。

親手一試睇下點？

介紹過功能之後當然就要親手試一試，我們是以《ACE COMBAT 2》、《GUN BULLET》來作測試的。這個THE GLOVE手掣是用兩條大魔術貼和彈性布帶來將手掣固定在手臂上，穩妥是夠的，但廠方明顯捉錯用神，因為控制方向掣的是手腕，但一般人在移動手掌時其實都習慣移動手臂的，所以要順利控制方向，玩者就可能需要用另一隻手來固定右臂，又或者把手靠在椅子的枕手上。

這類虛擬真實手掣也很講求操控的靈敏度，THE GLOVE手掣是以兩組關節來感應玩者的手腕運動的，不過在測試中就發覺兩組關節都不太順滑，尤其是感應上下方向的關節對細幅度動作不夠靈敏，但一旦感應到動作卻常會作出過敏反應。所以雖然這手掣有三種敏感度，但我們在測試時就只會選用最敏感的反應，否則根本難以控制。

按掣方面也不夠完善，拇指的部分做得不錯，但手掌部分的按掣就略嫌太接近掌心，玩的時候需要刻意遷就，加上按掣不像鍵盤一樣在中間有一粒按鈕上加上一些凸起的小粒來讓玩者知道自己在按着哪個掣，一旦遊戲的操作複雜一點可能便應付不了。



■按掣太近掌心按起來不太方便

真能出「手號波動拳」嗎？

標題提過打手號出波，我們當然真的試過了，JJ就以《街霸EX》來作測試，以他的功力，果然可以使用波動拳，甚至昇龍拳和真空波動拳也可以，不過就絕不容易，更遑論打倒對手了。

總括來說，這手掣雖然構想新鮮，但操作性不太好，買來當收藏品就無妨。



生產商：MAXIS
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95、PENTIUM 166 MHz
記憶體：32M RAM或以上
硬碟空間：35 MB
發售日：發售中
備註：對應3Dfx、Direct X、要1M VRAM

STREETS OF SIM CITY

遊戲賽道、自作自受

大家以前有沒有玩過《SIM CITY 2000》？有否想過利用自己的精心傑作來作賽道，大玩賽車遊戲？今次《STREETS OF SIM CITY》中，各位就可以一嘗心願了。

遊戲除了普通的賽車模式外，更可將以前《SIM CITY 2000》的SAVE DATA取來作賽。而本身亦預設了幾十個模擬城市，就算新玩者亦可參與。另一方面，此GAME更設有不同MISSION，由「送貨司機歷險記」到「黑社會大佬奪命狂奔」都有，非常有趣。

而玩者的另一樂趣是來自對戰，不但可以為閣下的名車進行裝備，由車殼到ENGINE，亦可裝備武器及神奇功能，大家不妨每種都試試。還有其他有趣之處，就請大家自行發掘吧！













VANTAGE MASTER

生產商：FALCOM
遊戲性質：S-RPG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95
發售日：12月12日



FALCOM將於12月推出的S-RPG大作《VANTAGE MASTER》，到底有何吸引，且在發售前先讓大家看看遊戲的特別之處。

召喚、魔法、精靈、大戰



世界的起源

這是世界的起源，在一個四面環海的小島上，人們利用文字、語言、工具去建立他們屬於自己的地方。而在這世界內，是由四種不同的元素所組成，分別為「天」、「地」、「水」、「火」，這亦是組成世界一切的要源。而精神能力高者，更從創造當中學習到不同的召喚能力，世界亦從此起了變化……

角色多樣化

在遊戲中玩者的身份是VANTAGE MASTER，每個角色都有其獨立的故事，在不同的選擇中會產生18個不同的結局，以下是其中一部份的角色設定，看看會否合你心意。



■SPIRIT精靈





■FIGHTER戰士



■SWORDMAN劍客



■PALADIN武士

聖域爭輝

生產商：大宇資訊
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95
記憶體：8M RAM或以上
硬碟空間：40MB
發售日：發售中

承諾與誓言

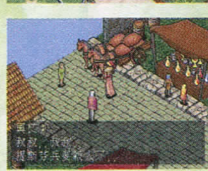
《聖域爭輝》是大宇資訊近期的RPG新作，採用雙CD設計，一枚是遊戲CD，另一枚是SOUND TRACK，非常吸引。故事背景是環繞人性的劇情為架構，深刻體會人與人之間的愛恨交纏的故事……













故事的開始

這是個紛亂的時代，因國與國之間權貴的爭端，在權力與野心的驅使之下而掀起不斷的戰事。一時間峰煙四起，快樂祥和的日子亦不復再……背負著國仇家恨的你，將要帶領著揭捍起義的人民組成狼軍戰士，立下共同的目標逐步完成使命，以無比的毅力去戰勝敵人。

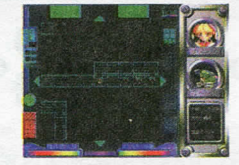


文：仁魂

ALICE之館4,5,6

開發商：ALICE SOFT
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM×4
發售日期：1997年內







《ALICE之館4,5,6》可以說是一隻大組合遊戲，因為收錄了三個ALICE SOFT的遊戲，分別是角色扮演遊戲＜零式＞，主角是一對孖生姊妹，目的是要得到機械人格鬥冠軍；桌上遊戲＜人間狩獵＞，能夠四個人共玩，鬥快奪取女子芳心；以及AVG＜亞杜拉古．娜古雅＞，是一個圍繞校園發生的電腦小說。

除此之外，《ALICE之館4,5,6》同時亦有多幅Wallpaper和大圖冊服務大家。

系統要求

	基本	建議
CPU：	486/100MHz	Pentium 級以上
RAM：	16MB	32MB
CD-ROM：	兩倍速	八倍速
操作平台：	JWIN 95	

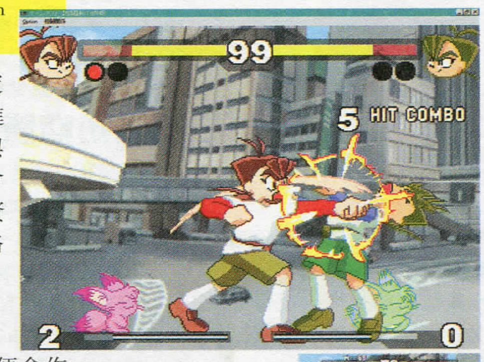
2D格鬥創作室95

2D格闘ツクール95

© 1997 OUTBACK

開發商：ASCII
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM
發售日期：1997年12月19日

系統需求：JWIN 95、Pentium CPU、DirectX 3





曾經製作《RPG創作室95》、《音樂小說創作室95》的ASCII，將會推出全新創作室系列——《2D格鬥創作室95》，據知每個角色的動態格數可以高達200幅，更能作出32色的表現，完全顯示出活躍感，而且你可創作指令技、連打技、儲氣技，甚至閃避技等絕招，當然不缺少所有出招方法，大家還可以決定遊戲是以6掣、4掣及3掣進行，換言之，讓你製作一隻與名作媲美的遊戲。此外，並會附送《True Love Story》的資料，使大家推出別開生面的格鬥版本。

以創作來比拚

相信不少讀者都有豐富的創作天份，既然眼見這麼有趣的遊戲，那麼就舉辦一個《2D格鬥創作室95》超級大賽，至於詳情細節方面，未決定喎！不過在數期之內，便會作出正式的公布，總之一句話，不能錯過！

Epic Warhammer 40,000：Final Liberation

開發商：SSL
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
發售日期：已推出

系統要求：WIN 95

這遊戲原定聖誕節推出，卻突然面現，是依據其同名的英式戰棋，Epic主要都是圍繞以師團為主的大規模的戰爭，而《Epic Warhammer 40,000: Final Liberation》採取回合制，好處是愛好者不用再以軟尺、紙筆來不停的計算，一切皆由電腦幫助，所以別有一番風味。

暫時只得Imperial(Space Marine)以及Space Ork使用，相信Tyranid、Eldar等其他部隊，要等待Expantion的推出。可以四人同時線上對戰。







COCKTAIL SOFT 新作公布

繼一度斷市的《PIA CARROT 2》之後，COCKTAIL SOFT隨即公布明年的第一作，該作品名為《名為緣份的垂飾》，預定於明年春季推出。現時還未有甚麼實際內容公布，從簡介中所知大概是個跟青梅竹馬的女孩子交際的戀愛模擬遊戲，而女角方面就公布了五個。



Westwood在今個月內發售《Command & Conquer》的最新系列——《C&C: Sole Survivor》，今次的兵器威力變得更為強勁，而且總共有15個兵種給大家選擇，據稱戰鬥地圖更是C&C中最大。再者，多人對戰方面也增設了不少決勝負的方法，例如：爭奪軍旗、限制生命及時間等等，還有遊戲系統是會自動下載最新程式，務求保持其新鮮感。



文：仁魂

《Ultima Online》終於上星期二到港，不過只有30日免費版本，而且價錢頗貴，約港幣580元，有些地方更要港幣680元，至於90日免費版本是不會返貨，大家只能夠向美國訂購。

好了！入正題，上期介紹了怎樣去安裝等要點，今期就說說一些冒險之旅的基本要點罷。

職業無分貴賤



第一件事是收到讀者來信，希望知道所有職業的名稱，當然無問題啦！

Alchemist（煉金師） Animal handler（馴獸師）
Assassin（刺客） Bard（吟遊詩人）
Blacksmith（鐵匠） Bowyer（弓箭手）
Healer（治療師） Ranger（遊俠）
Shepherd（牧人） Thief（盜賊）
Tinker（白鐵匠） Trader（商人）
Warrior（戰士） Wizard（巫師）

其實職業只為初學者而設，因為即使選擇了牧人，但若選了與巫師有關的技能，便會成為巫師，而且其他技能是可以慢慢升級，例如身為戰士的你是可以練到馴服巨龍，然後專門進行你的巨龍買賣事業。

十大初期要點



（一） 絕對絕對不可以在城市裏殺人，因為無論你有多強，電腦守衛都可以突然出現一劍殺死你，不錯！只是用了一劍！而且對方一定沒事，仁魂便試過受了別人五刀，守衛才出現解救，但事後立刻檢查，發覺一點損傷也沒有。

（二） 想向別人傾談，只需要鍵入話語，再按Enter便可，不像其他遊戲般，首先按出談話欄。

（三） 如果在城市裏，你發現被人偷竊的話，便鍵入「GUARD」召喚守衛解決，由於偷竊有一定距離限制，所以只用留心接近身邊的陌生人。

（四） 若偷竊技能不足，絕對不要在城市裏偷取非玩者角色(NPC)的東西，因為守衛是會自動出現的，反正玩者角色(PC)是要發覺後，鍵入「GUARD」守衛才會出現的。

（五） 想在商店中買賣物品的話，是要鍵入「buy」（或trade、shop）及「sell」。

ULTIMA ONLINE 行動篇

（六） 在城外是沒有任何保護，所以就要步步為營。怎樣知道已出城呢？出入城時，在畫面左下方便會顯示你有沒有保護。

（七） 不用去鍵入粗言穢語，因為只會出現一些符號罷了。

（八） 你人物的記憶是會記錄在伺服器當中，故此去到朋友家中，發現也有《Ultima Online》的話，只要鍵入自己的Log in名稱和密碼，便能夠繼續上次在家中未完成的部分。

（九） 角色已由24小時，改為創造後七日才能刪除。

（十） 若看見伺服器要「Slowdown」的話，請忍受一下，但看到伺服器要「Down」的話，必須快些離開，否則你之前所做的事，伺服器不會記錄的，假若你之前努力地變成大富翁，便會感受到不聽話的代價。

教你初期賺錢的好方法

或許你已經聽厭，但的而且確「無錢就萬萬不能」，尤其是最初時期，那麼又有甚麼搵錢的好方法呢？第一個就是將偷竊（Stealing）技能增至極限，偷取別人物品去賣。

第二個是要有伐木（Lumberjacking）和製弓術（Fletching）的技能，去樹林伐木，再造弓販賣。

第三個方法要有採礦（Mining）及鐵煉（Blacksmithy）技能，採鐵礦煉鐵，再打造武器和盔甲銷售，也可以幫人修護武器等東西。

跟着的方法是把劍術（Swordsmanship）與防衛（Parrying）增至極限，前往城內外打獵，取得食物和皮革去進行買賣。

你又可以學懂釣魚（Fishing）和烹飪（Cooking），把活魚及燒魚推出市面。

更甚者，擁有裁縫（Tailoring）技能的你能製造各式各樣的衣飾，在街頭販賣，一嘗現實生活中不能的無牌小販知味。

死亡你在何處？





死亡在《Ultima Online》當中並不代表完結，而是另一個開始。大家的生命不幸耗盡的話，是有兩個選擇，分別是做鬼（Ghost）以及立刻復活（Instant Resurrection），兩者又有甚麼分別呢？

成為鬼魅的話，第一件事便是畫面變成黑白色，繼而會發現失去了所有物品，於是你便要尋找神殿、治療師或強勁的巫師來復生。鬼魅也能穿越閘門及部分物件，亦可以不讓別人看見，但是卻沒法影響物質世界，和能力以高速降低。

至於立刻復活方面，就只會散落一些物品，當然有機會拾回，而能力則降低25%，但不會降過最初數值，然而復活的一刻，只有很少體力（Hit Points）及精力（Stamina）。

美日翻版大比較



現在仁魂總共有三個來源的《Ultima Online》，分別是美國、日本以及老翻。首先說說美國版本，包裝最為精美，盒面揭頁附有魔術貼，和激凸、穿透的設計，而且附送麻布製成的世界圖與鐵製的Logo徽章，缺點是沒有較詳細的說明書，香港售價太貴。

至於日本包裝版本就沒有美版的外觀設計，附送的只是白布製成的世界圖，不過就有日文說明書，而且價錢較平，90日免費版本約莫日圓7400元。

老翻呢？不用說，也知道是最差的一種，無贈品，無外觀，最大問題是根本玩不到，因為申請Log in戶口的首要事件，便是鍵入CD盒附有的registration code，若果先前有人使用了，就不能再用來申請，仁魂就用了自己的registration code證實這點，加上遊戲只能線上遊玩，絕不可在電腦中玩單打，故此可以說是付出了一隻雞腿以及一杯凍奶茶的代價，買了一隻垃圾回來！

有問題要發問

要清楚介紹《Ultima Online》的操作說明，根本就要不敢想像的時間和篇幅，仁魂又不可以不負責的，叫大家自己上網看看，而且要列印出來也花時間，單是基本操作方面，便足足有近100頁，那又如何是好？這樣吧！如果大家遇到無法解決的難題，便可以來信詢問，信封請註明「UO有問題」，仁魂每一期都會組織及綜合所有問題，然後作出深入解說。

今期也差不多了！看到這裏，你或者想知道有甚麼技能？這遊戲的技能數目高達45種，它們有甚麼的特性和好處？又怎樣使用呢？密切留意下期——《Ultima Online》技能篇。



歡迎來到PIA CARROT！！2
痴情小子厚顏之道

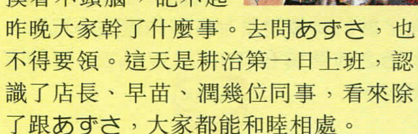
生產商：COCKTAIL SOFT
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95／85MB
預定發售日：發售中

有關職務的補充

職務	效果
侍應生	容姿↑
收銀員	容姿、學力↑
做料理	體調↑
準備食料	根性、體調↑
洗碗碟	根性↑
打掃地方	根性、溫柔體貼度、體力↑（？）
倉庫整理	根性、體力↑

女主角的事件概要

（承接上期）7月27日晚是PIA CARROT的新人歡迎會，由經理雙葉涼子和侍應皆瀨葵歡迎新人者，而日野森·あずさ也是被邀請的一人，前田耕治當然也不會拒絕別人的好意啦。想不到葵會醉成這副德性，而且還問耕治一些戀愛的問題，弄得兩位新人也覺得不好意思。



7月28日朝早，一覺醒來發現葵睡在耕治的身邊，他對此事摸着不頭腦，記不起昨晚大家幹了什麼事。去問あずさ，也不得要領。這天是耕治第一日上班，認識了店長、早苗、潤幾位同事，看來除了跟あずさ，大家都能和睦相處。

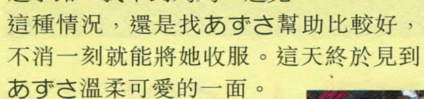
7月29日朝早，去あずさ的房間，本來想問她關於PIA CARROT的事，看她想吃人的樣子，還是不再打擾她比較好。

8月1日朝早，去找あずさ，理所當然她又擺出一副高姿態；這天碰巧跟她同日上班，耕治無理由為了她繞道而行的，一路上他有心找話題跟她談談，但あずさ總是不予理睬，直至到達PIA CARROT時她才作出一句「似拒還迎」的回應。

8月3日，真士上門探望耕治，從他手中接過了他親筆繪畫的同人作品，而這小子似乎對あずさ也有點意思。

8月4日朝早，去找あずさ，見她動身去車站前，為了追求她又要顧存面子，唯有扮偶然一起去。這天新人榎木つかさ會來當兼職，估中她是二年生的話就能得到同人軟件2。

8月6日，朝訪あずさ，這天終於入到她的房間，討論有關13至15日研修旅行的事宜。



8月?日，這天在廚房幹活時，見到有粒豆釘妹好像迷了路，找不到媽媽。遇見這種情況，還是找あずさ幫助比較好，不消一刻就能將她收服。這天終於見到あずさ溫柔可愛的一面。

8月8日，這天經理打算開新餐牌，耕治選了咖哩飯，會見到あずさ一同試食。明明是美味絕倫，為什麼她要掩飾自己的感情？

8月11日朝早，去找あずさ，知道她想要遊戲機中心的企鵝毛公仔，當即衝入「機場」抓了個公仔給她，足足花了二千日圓，到最後才知道這是送給她妹妹美奈的。這天去當收銀員（或侍應生），發生了兩名流氓調戲あずさ的事件，耕治介入解圍，終於二人被群眾壓力所迫走，但あずさ就全無謝意。耕治得經理的指點，找回あずさ，最後他們才能互相諒解

8月12日朝早，去找あずさ，發覺她態度大變，還主動討論旅行予算方面的問題。收工後她又找耕治，提醒他旅行的集合時間和地點。

8月13日至8月15日——研修旅行

8月14日黃昏，從美奈的口中，知道あずさ現在正獨個兒在沙灘，耕治聞言即到沙灘找她。只見她握着一個LOCKET沉思着，原來這LOCKET是她父親初約會母親時所送的禮物，而她雙親已經不在人世了，這LOCKET無形中成為了あずさ父母的遺物。難怪當最初耕治和あずさ初遇時，她一聽耕治取笑LOCKET內「募集中」三字時，就顯得相當憤怒。

8月15日夜，緣日的祭典中碰見美奈和あずさ，二人玩撈金魚玩得興高彩烈。

8月16日朝早，去找あずさ，聽她說要去買東西，耕治便陪她一起，但她卻帶了耕治到公園，謂這是她買物的必經之道，看來所謂去購物只不過是她的籍口罷了。



8月17日朝早，去找あずさ，知道昨天員工大會後店長送了兩張遊樂場的入場票給她，而二人同日又是休假（人為偶然？）。耕治當然要把握機會去約她啦。第一日約會，之前「險惡的氣氛」已經一掃而空。

8月18日夜，あずさ主動找耕治，話方才她和美奈一同放工時遇見了真士，此君跟美奈談得很投契，あずさ就誤會真士對美奈有意思。



8月21日朝早，去找あずさ，本想試探她對真士的感覺⋯。放工後，很介意真士對あずさ表白的事，跑回宿舍，看見一個具有震撼力的場面⋯。



8月22日朝早，去找あずさ，見她一面忸怩的樣子，心中很不舒服。放工後去找あずさ，她說有緊要事想耕治到公園相量。來到公園她提及真士的告白，耕治大吃其醋，說了不該說的話，當即被賞了兩下耳光⋯。

8月24日至8月26日——溫泉旅行





8月25日夜，あずさ輕叩耕治的酒店房門，她有感於耕治連日來仍對她念念不忘，本來想給他一個GOODBYE KISS，但耕治豈能在最後關頭將あずさ放走呢？

後記





由於篇幅所限，某些強制事件未及記入，而個人事件也⋯。女主角追求的難度不低，據知主角的能力值必須要平均地達到一個高水平（威記話），而且也要用上死纏難打的招數。能否見到她的ENDING，始終要看閣下的運氣和根性。





網上SITE遊記

「友坂理惠」

http://www.iijnet.or.jp/TOMOSAKA-TV/



東瀛雙妹嘜！

今次介紹的日本人氣度高企的東瀛偶像「友坂理惠」與「榎本加奈子」的網頁。內容未見複雜，但網頁的必然要素都全部有齊，可以當作偶像網頁的樣版戲。不如齊來看看有甚麼吸引之處。

「榎本加奈子」

http://www.iijnet.or.jp/KANAKO



TOMOSAKA RIE + KANAKO ENOMOTO

觀光點A：Q & A

這裡有關於「友坂理惠」的私人問題18問，各類型都有，內容非常有意思。看看她會怎樣回答你！





觀光點B：場外純影集

嘩！劇照？原來是場外相。純影集乃是偶像網頁的必備，最緊要夠新、夠特別、夠親切，生活照就最受歡迎。









觀光點C：最新VIDEO

裡面有友坂理惠的VIDEO「原色，友坂理惠」及榎本加奈子的VIDEO「加奈子的秘密」精選片段，網友通常都會喜歡這類「東西」。







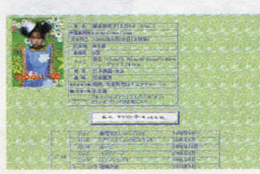


觀光點D：NEWS

最新工作日程表、新作發布、TV EVENT、連續劇等有關資料全公開，可更了解偶像動向。加奈子的還有親筆提字，夠意思。









觀光點E：NETWORK

原來是與友坂理惠經理人公司中的「好朋友」，這亦是另一種的間接宣傳手法，大類兒都不介意，照看可也。





觀光點F：石頭、剪刀、布

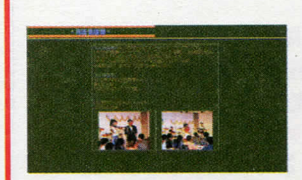
「榎本加奈子」的網頁GAME，現在大多數的偶像網頁都有製作這類小玩意，不過之前要裝有SHOCKWAVE，否則冇得玩。



觀光點G：FAN CLUB

FAN CLUB聯絡部，只可惜不收香港人做會員，實在可惜，看看亦無妨。







小貼子～這是一個捷徑，是「友坂理惠」聯上「榎本加奈子」的通道，留意下就找得到。

KANAKO



文：莫探員

「雅虎」明年發威



雖然「YAHOO！」的創辦人楊致遠最近來港推介「YAHOO！IN ASIA」，SEARCH ENGINE本身與「YAHOO！」大同小異，仍是清一色英文內容。但大家最關心的相信是中文版「YAHOO！CHINESE」的動向。原來已經接近完成，預計98年面世，但仍需中國政府批准才可推出。而且已經改了中文譯名為「雅虎」，相信不久將來又會成為網友的新良伴了。敬請拭目以待。

Mircosoft 一機多功能

Mircosoft正與幾家美國公司及亞洲的電腦製造商（Acer？）合作，準備於明年推出一部以家用電視機為螢光幕Boardcast PC，再一次正面進侵多媒體市場。本身是以電視作為輸出，接駁電話線後可訂閱網上電視節目頻道，亦可作打機之用，更內置DVD-ROM，實行一機多用。雖與WebTV相似，但系統完全兩回事，已知Boardcast PC會採用MMX、32MB RAM、Windows 9X（98？）再加IE 4.0等基本裝備，而價格更在$1000美元以下，試問誰會不動心？

點解個個都要「CROSS-POST」？

最近發現竟然有人在體育新聞組POST遊戲心得，細看之下原來是交流《J-LEAGUE創造職業球會2》的戰術，都總算與體育有關，O.K.啦。不過又有一次，看到某些害羣之馬四處亂貼「北姑」廣告，實在難以容忍。但不能否認，似乎「CROSS-POST」已成為一種新風尚，如果貼得有理其實可以接受，之不過新聞組當初分成多組的目的是甚麼？是要讓大家有系統的選看各項目內的分類文章，不用像在垃圾堆找東西一樣。總之還是希望大家好好守規則，做個保持整潔的「好孩子」吧。

IE 4.0 一出鬼神驚

今次又係有BUG，還是又接律師信？似乎沒有IE 4.0的新聞，才是真正的大新聞。想談一談市場現象，是否Mircosoft形象欠佳的原故，Netscape Communicator就算在IE 4.0強攻下，仍佔有市場的68%。其實不少網友是兩者俱備，所以有IE，未必就等如放棄Navigator。而且IE功能一流，可惜運作速度經常出問題，相信當大部份電腦都再度UP-GRADE時，IE 4.0就有更太的發展空間了。

明年全新 DOMAIN NAME 出場

明年3月開始，將會有7個新的TOP LEVEL DOMAIN（簡稱TLD，即一般網址的最後部份，如「http://www.disney.com」的「.com」）正式登場，以配合未來網絡的發展。新的7個TLD分別為.arts、.shop、.web、.rec、.info、.nom及.firm，不但讓大家更清楚地分辨不同網站的類別，亦舒緩了TLD漸露的飽和現象。而以往舊有的DOMAIN NAME將不受影響。以後見到新的TLD就不用大驚小怪了。



狗仔大隊長：PC仁魂．改

輪到司法部出招

關於與Microsoft的爭執，美國司法部在庭上首先反駁上次微軟的辯護，話協定中，微軟是無意把瀏覽程式加入WIN95，而且亦指出IE並不是WIN95的組合程式，此外司法部展示一份微軟的內部文件，寫着要「打贏」Netscape的話，便要在Windows加入IE，藉以幫助，可見微軟是違反協定。

微軟當然不服，其中Bill Gate在某晚會中，指出IE是免費程式的，又不能有所利潤，總之沒有觸犯法律，便沒有問題，再者，司法部的行動是會「整死」Windows。

但是司法部表示在十四年內，微軟已發展了不少成功的操作平台，因而每一次加入附屬程式，都會影響第三公司開發的同類型程式銷路。下次開戰日期是12月5日。

停不了的 Final Fantasy

前幾期說過會有電腦版本Final Fantasy VII，現在仍然沒有甚麼消息，依舊只知道預計明年春季推出，但是就有相關的消息，便是Sqaure Soft計畫也推出Final Fantasy V及Final Fantasy VI的電腦版本，不過暫時亦只知預計98年上半年面世。

可能是 97 年最好賣的 PC 遊戲

還記得《Myst》被譽為可以玩足幾年嗎？其製作公司Cyan最近推出的同類型遊戲《Riven: The Sequel to Myst》已經到港，五隻CD都只是買300元以下，而且看來也能夠玩足幾年，真實際。此外美國方面，單是第一天就已賣出了八萬份，真是有機會成為今年最好賣的遊戲。至於官方攻略本（Prima製作）也經已出版，首批印了二十萬本，在美國都是幾驚人的數量。

場外消息

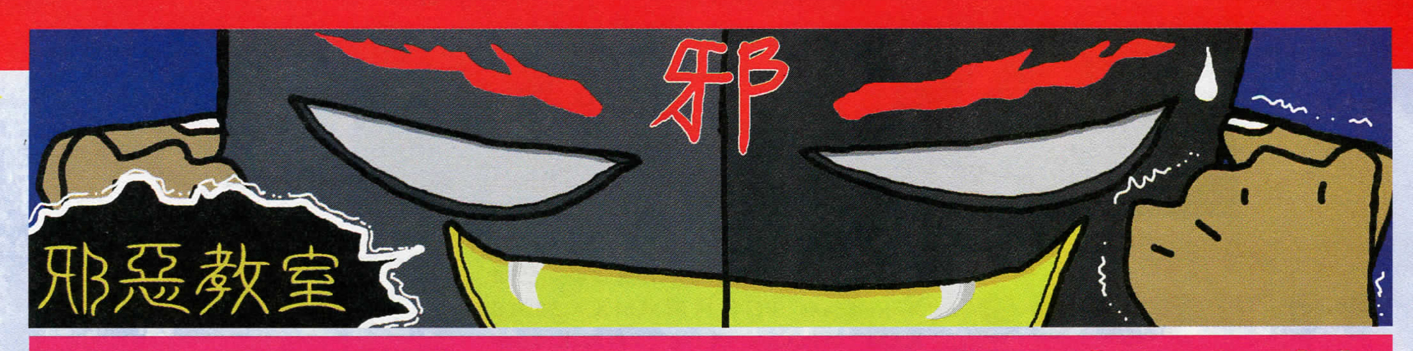
● Prima與Electronic Arts達成新協議，推出所有遊戲的官方攻略本，包括旗下公司Bullfrog、Origin、Maxis、Jane's及EA Sports的遊戲，同時它和THQ亦有類似的協定，至於其製作的《Tomb Raider II》及《Ultima Online》官方攻略本剛於美國推出。

● 97年上半年美國電腦遊戲市場佔有率第二的GT Interactive收購了MicroProse（佔有率第九），直接影響由Sierra On-line和Blizzard Entertainment組成公司CUC Software的首席地位，而新公司名字及標誌會在年底公布。

● 買了《Tomb Raider II》（PC或PlayStation）的朋友都應該看到廣告，Top Cow會在今個月出版Lara Croft和Sara Pezzini team-up的一期完漫畫，但有心人不要等美國漫畫店來貨，因為只會接受郵購及網上訂購，是不會推出市面，去「www.topcowstore.com」看看吧！

● CUC Software會在明年推出一個免費線上遊戲服務——WonNet，也會有第三公司的遊戲，其他資料不多，只知今個月會開始內部測試。

● 《Tomb Raider》開發組的首席圖像美術師Toby Gard和首席程式設計師Paul Douglas自組公司Confounding Factor，首個遊戲是與Interplay合作的《Leviathon》，約99年面世。



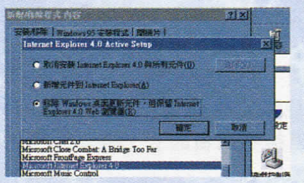
你無上網都能參與！DESKTOP玩完計劃

系主任：「求我道」米奇
講師：「游軟鬼」仁魂
助教：「駭客行」神之黃昏

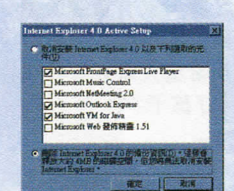
哈！哈！哈！「邪惡電遊幫」終於可以從地底浮出水面（？），由於上次給某記者揭露，故此我們把他秘密收藏，從而得到今次開班的機會，那名記者現在怎樣？算了罷！反正其生死與你我無關。

在此特別重申一次，任何人都能夠參加這項計畫，無話你是不是已經變為網中人，成為「邪惡電遊幫」會員的唯一條件，只不過是要擁有IE 4.0，不要説不能夠達到條件，事關取得途徑十分之多，只要付出少許代價，你就一定得到。

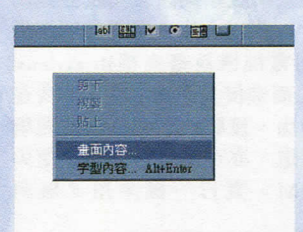
唔......通常第一天開課都不會很深入講課，而今日亦沒有例外，但下不違例。好！上堂！



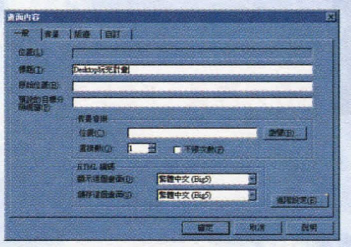
這計畫的關鍵盡在Active Desktop之中，未裝IE的會員很簡單，只要進行完全安裝便可。至於只是沒有裝Active Desktop的又如何？在「控制台」選「新增／移除程式」，按兩下「Microsoft Internet Explore」，再選擇第三項吧。



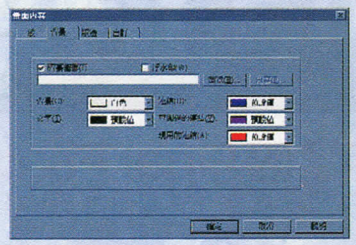
由於我已經安裝，所以第三項變更「移除Windows桌面更新元件」。順帶一提，在第一選項旁邊有所謂的「進階」，按下後是可以刪除備份，不要這樣做，因為你以後是不能移除IE 4.0，即使重新安裝一次，也沒有了這備份。



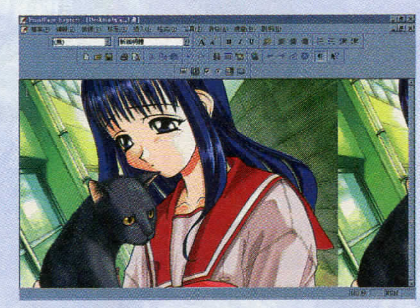
跟着便啟動附有的「Front Page Express」，只見一片空白，於是在空白位置按滑鼠右鍵，選取「畫面內容」。



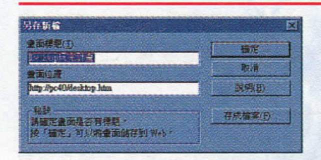
這時便會見到上圖的視窗，我們首先在標題一項鍵入「Desktop玩完計畫」，以後開啓這檔案時，就會在最上方看到這標題。大家也能在這裏設定背景音樂，包括重複次數。



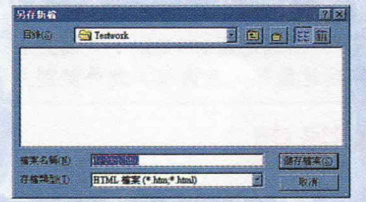
當我們轉往背景一段，就發現在這處可以進行背景圖案、背景顏色、文字顏色、超鏈結文字顏色等等設定。



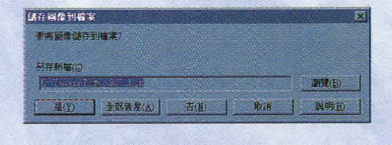
那麼便利用一幅美少女的圖案作為背景吧。大家可以見到若所選擇的尺寸不足夠，便會自動重複。吟～吟～～～



哦！原來落課鐘聲響起，不過教會大家如何記錄先。若果按下記錄的命令，是出現上圖的視窗，不要一如以往的按「確定」，因為這樣會連線至國際網絡，找尋同名的網址進行記錄。



我們應該按「存成檔案」，在你喜歡的位置以HTML格式儲存，方便下次繼續製作。



HTML檔案只可以有GIF及JPEG格式的圖像，如果使用了其他格式（如BMP格式）的話，在記錄過程中，電腦會問你是否把它切換為GIF格式。決定之後，講聲「邪惡電遊幫萬歲」便下課了。

電腦通販

電腦遊戲時間表

（截至1月） 紅色字代表18禁遊戲

美國電腦遊戲

日期	遊戲	開發商
97年12月1日	Airport '97	21st Century Entertainment
97年12月1日	TNN Bass 3rd Annual	ASC Games
97年12月1日	Flying Corps Gold	Empire Interactive
97年12月1日	Art Of Fly Fishing: Western U.S. Rivers	Gametek
97年12月1日	AYSO Soccer '96: World Championship	Gametek
97年12月1日	Balls Of Steel	GT Interactive
97年12月1日	Net:Zone	I-Motion/ InfoGrames
97年12月1日	TFX3	I-Motion/ InfoGrames
97年12月1日	Air Warrior 3	Imagic Online
97年12月1日	Die By The Sword	Interplay
97年12月1日	Magic of Xanth	Legend Entertainment
97年12月1日	X-Wing Vs. TIE Fighter: Balance Of Power	LucasArts
97年12月1日	Angst	ManMachine Games
97年12月1日	Extreme Tactics	Media Station
97年12月1日	Return Fire II	MGM Interactive
97年12月1日	Ultimate Civilization II	Microprose
97年12月1日	Monty Python's The Meaning Of Life	Playmates Interactive Entertainment
97年12月1日	Montezuma's Revenge	RandomSoft
97年12月1日	Izyum	Schwerpunkt
97年12月1日	Garfield	Sega
97年12月1日	Manx TT Superbike	Sega
97年12月1日	Entrepeneur	Stardock Systems
97年12月1日	Sub Culture	UbiSoft
97年12月2日	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
97年12月2日	Flight Unlimited 2	Eidos Interactive
97年12月2日	Joint Strike Fighter	Eidos Interactive
97年12月2日	Shadow Warrior: Level Pack	GT Interactive
97年12月3日	Elder Scrolls Legends: Battlespire	Bethesda Softworks
97年12月3日	StarCraft	Blizzard Entertainment
97年12月3日	Quake 2	Fighter Squadron
97年12月4日	Wing Commander: Prophecy	Electronic Arts
97年12月8日	Croc	Fox Interactive
97年12月8日	Deathmatch Levels: Quake 2	Simon & Schuster Interactive
97年12月9日	Nightmare Creatures	Fighter Squadron
97年12月9日	Jet Moto	Sony Interactive
97年12月9日	Tanarus	Sony Interactive
97年12月9日	Twisted Metal 2	Sony Interactive
97年12月10日	TNN Motorsports Hardcore 2	ASC Games
97年12月12日	Planet Texas	Mindscape
97年12月13日	Deadlock 2: Shrine Wars	Electronic Arts
97年12月15日	From Sumter To Appomattox II	Imagic Online
97年12月15日	Semper Fi	Imagic Online
97年12月15日	Front Page Sports: Ski Racing	Sierra
97年12月15日	Lords Of Magic	Sierra
97年12月15日	Police Quest: SWAT 2	Sierra
97年12月15日	Pro Pilot	Sierra
97年12月15日	Red Baron II	Sierra
97年12月16日	NHL Breakaway '98	Acclaim
97年12月16日	Shanghai Dynasty	Fighter Squadron
97年12月16日	Descent To Undermountain 3D	Interplay
97年12月17日	JetFighter Gold: Full Burn	Mindscape
97年12月23日	Last Bronx	Sega
97年12月27日	Flesh Feast	Sega
97年12月30日	Front Page Sports: Trophy Bass Deluxe	Sierra
98年1月1日	Zhukov's Campaigns	Arsenal Publishing
98年1月1日	X Files: Unrestricted Access	Fox Interactive
98年1月1日	Unreal	GT Interactive
98年1月1日	Beast Wars	Hasbro Interactive
98年1月1日	H.E.D.Z.	Hasbro Interactive
98年1月1日	Sorry!	Hasbro Interactive
98年1月1日	HyperWar	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	MagZone	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	Resurrection Earth	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	Tales From The Crypt	Ignite (Graphix Zone)
98年1月1日	Delirium	Interplay
98年1月1日	Redneck Rampage: Suckin' Grits On Route 66	Interplay
98年1月1日	Rebellion	LucasArts
98年1月1日	Magic: The Gathering Plainswalker	Microprose
98年1月1日	Worms 2	Microprose
98年1月1日	Black Dahlia	Mindscape
98年1月1日	Adrenix	Playmates Interactive Entertainment
98年1月1日	Starship: Titanic	Simon & Schuster Interactive
98年1月1日	Drachen Zor	Southpeak Interactive
98年1月5日	Evolution	Interplay
98年1月15日	Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive
98年1月15日	Dominion Storm	Eidos Interactive
98年1月15日	Hidden Wars	RipCord (Panasonic)
98年1月15日	Joe Blow	Sir Tech
98年1月20日	Overseer: A Tex Murphy Interactive Movie	Access Software
98年1月20日	Journeyman Project 3: Legacy Of Time	RedOrb Entertainment
98年1月26日	Touring Car	Sega
98年1月27日	Burnout: Championship Drag Racing	Bethesda Softworks
98年1月28日	Flying Nightmares 2	Eidos Interactive
98年1月	SpecOps	BMG Interactive
98年1月	Golgotha	Electronic Arts
98年1月	Hardball 6	Electronic Arts

日本電腦遊戲

日期	遊戲	開發商	定價(日圓)	通販價(港幣)
12月4日	A5完全版	ASCII	10800	864
12月4日	心跳回憶～FOREVER WITH YOU	KONAMI	6800	578
12月4日	紺碧之艦隊 2	MICROCABIN	11800	944
12月5日	降雪的季節	BlueBell	8800	833
12月5日	BISTRO～西餐廳經營模擬遊戲	BSD	7800	663
12月5日	CLAMP學園電子分校	CULTURE PUBLISHERS	3000	255
12月5日	卒業寫真2	JANIS	5800	493
12月5日	羅德島戰記 II～五色魔龍	MICROCABIN	6800	578
12月5日	CORCLEXCITE	NEC INTERCHANNEL	2800	238
12月5日	FALL LOVE STORY	OUTROU	6800	578
12月5日	STONE AXE	日本哥倫比亞	6800	578
12月10日	PRISONER OF ICE	GAGA COMMUNICATION	6800	578
12月11日	MASTER THE ARC	SYSTEM SOFT	8800	748
12月12日	DICE KISS	AQUARIUM	7800	663
12月12日	CAN CAN BUNNY 1 PROMO	COCKTAIL SOFT	6800	578
12月12日	GE TEN III～全世界大戰異聞	HAWK SHOW	12800	1024
12月12日	BLOOD SEED 2第二次淫從接觸	IMAGE CLUB	7800	663
12月12日	SPLASH BATTLE	IMAGINEER	9800	833
12月12日	久遠	M'S	8800	748
12月12日	無垢2	NIKUKYU	8800	748
12月12日	ANGEL LIPS	RESEAN	6800	578
12月12日	INCARNATIA	SME	6800	578
12月12日	桃子小姐FOR ME R～二人的診療室	U.ME SOFT	8800	748
12月12日	SEQUENCE PALLADIUM	工畫堂STUDIO	11800	944
12月12日	VANTAGE MASTER	日本FALCOM	10800	864
12月15日	MARGINL POINTS	LUNAR SOFT	8800	748
12月16日	同窗會ART COLLECTION WITH 迷你廣播劇CD	FAILYTAIL	6800	578
12月18日	ALICE之館4、5、6	ALICE SOFT	未定	
12月18日	臘筆小新～我的真媽媽	BANDAI VISIAL	5800	493
12月18日	BALLS OF STEEL	GAME BANK	4800	408
12月18日	UNREAL	GAME BANK	8800	748
12月18日	HOLYGON GAL	KONAMI	4800	408
12月18日	PINNA	OPEN BOOK9003	18000	1440
12月18日	96制服俱樂部GRAND FINAL	RESEAN	7800	663
12月18日	EARTH WINGS	SYSTEM SOFT	7800	663
12月18日	GIRL DOLL TOY	URAN	7800	663
12月19日	2D格鬥創作室	ASCII	9800	833
12月19日	拉麵屋～以究極的醬油沫味為目標	KSS	9800	833
12月19日	帝都奇譚～道士偵探的事件筆記	SPACE PROJECT	8800	748
12月25日	銀河英雄傳說V	BOSTICK	10800	864
12月下旬	幻影	DIS COMPANY	未定	
12月下旬	MINK大作戰	MINK	未定	
12月下旬	黑色衝動	VIOLATE	未定	
12月下旬	MARTIAL EIJI 2 惡鬼咆哮	天津堂	8800	748
12月上旬	HEAVY GEAR	ACTIVION JAPAN	8800	748
12月上旬	私人花園	TETRATECH	未定	
12月中旬	HEART WORK	ACTIVE	8800	748
12月中旬	NET STORM	ACTIVION JAPAN	未定	
12月	CAVE LAND	COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT	7800	663
12月	貓丸	MIMIX	未定	
12月	放學後未婚夫	SWEETBASIL	未定	
12月	ANGEL PARADISE	SYSWARE	6800	578
12月	HELLO KITTY一起去玩吧	WITH	5800	493
12月	3×3EYES ～轉輪王夢幻	日本CREATE	未定	
年末	朧月都市	BOMBIBOMBOM	8800	748
年末	乞天使	PINKY SOFT MIDNIGHT MOON MEDIA	未定	
年末	骸	SAGA PLANETS	未定	
年末	CAOS QUEEN遼子STORY#3宮之內郁未編	SCOOP	6800	578
97年預定	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORD	7800	663
97年預定	雀風3	日本SOFTECH	9800	833
98年1月16日	CRAZY KNUCKLE II	JIK'S	8800	748
98年1月23日	MISSING RING～COSMI HISTORIA VON CRAIN	ARGMIX	未定	
98年1月23日	MARS BALL	VANILLA	未定	
98年1月23日	剛剛好天堂	MAY-BE SIFT	7800	663
98年1月25日	這裏是葛飾區龜有公園前派出所～追踪幻之寶！之卷	BANDAI VISIAL	5800	493
98年1月29日	NOON	MICROCABIN	未定	
98年1月預定	ONLINE PARLOR俱樂部	I.S.C.	未定	
98年1月預定	DAUL SOUL	AIL	8800	748
98年1月預定	UNREAL LEVEL EDITOR	GAMEBANK	未定	
98年1月預定	戰鬥吧！SETY-1 2	JAPAN HOME VIDEO	9800	833
98年1月預定	POBBLE (暫名)	NATIVE SOFT	7800	663
98年1月預定	BEEBUS與BIRDHEAD	BANDAI VISIAL	5800	493
98年1月預定	迷路入的心情	FOREST	8800	748
98年1月預定	在燃燒中的火紅月亮下	BLUCKY	7800	663
98年1月預定	吸血小子	MIDIARING	6800	578

哪裏買得到？《電腦遊園地》代勞！

你在市面上很難找到原裝日本電腦遊戲？讓「電腦遊園地」為你代勞吧！在每期《電腦遊戲時間表》中部分遊戲標有通販價，大家只要填妥附列郵購表格，就可以訂購到最新的電腦遊戲了！

（未標有通販價的遊戲暫不接受郵購）

郵寄地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓「電腦遊園地通販站」
查詢電話：遊戲誌尊賣店2391-1067
傳真電話：電腦遊園地通販站2866-2618

郵購條款
- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

郵費（以每隻遊戲計算）
本地郵購　HK$10
海外郵購　HK$50

2. 付款

A.支票／匯票
抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶
請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。
銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購遊戲表格及支票郵寄／傳真到本刊。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本刊。郵寄時註明「電腦遊園地通販站」收。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

電腦遊園地
電腦遊戲郵購表格

姓名：

年齡：　身份證／護照號碼：

地址：

聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
		×	=
		×	=
		×	=
		×	=
郵費 (本港HK$10／海外HK$50)		×	=
合計			


HYPER
公告天下！
期刊化了！
由第64期《遊戲誌》開始
隨書附送 不另收費
《HYPER電腦遊園地》試刊號各方反應熱烈。既然有大家支持，《遊戲誌》當然義無反顧，一眾電腦遊人全體出動，要創造一本你從未見過的電腦玩樂雜誌！
當然《遊戲誌》唔會少咗大受歡迎嘅攻略附錄啦！
遊戲速報不分東西
遊戲攻略快齊精準
網上新聞一網打盡
遊戲教室一齊做GAME
電腦玩意全力網羅

無責任新GAME評壇

總評

真是太多遊戲了，不論是美國遊戲又或是日本的遊戲也是，首先SEGA SATURN的《SONIC R》，在日本版未到達香港之先，已經搶閘登陸本港，另一方面，在PlayStation方面亦有不少的美版遊戲推出，相信最多人熟悉的便是由《星球大戰》之中人物「擔正」的格鬥遊戲，不過，遊戲本身名氣唯大，不過遊戲本身並非太采；而在這個12月之中，最精采的遊戲將會集中在月尾推出，所以大家一切要花的錢全都會在月尾才出現，大家準備好了嗎？此外，在這期的《遊戲誌》之中，大家不妨看一看由米奇生親自制作的《RPG創作室3》，當中的《遊戲誌RPG》實在精采得很！（赤目黑龍）

獨臂戰機



PlayStation／STG／SQUARESOFT／港幣378元

SQUARE的首隻STG，CG畫面、鏡頭和多邊形的運用令人目不暇給；然而在玩的方面，並不如想像般的好，幸而BOSS的攻擊方式變化極多，足以「死十次都不同死法」！遊戲系統創新之餘，略嫌失去了傳統STG中POWER UP的樂趣——因自機的火力是不變的，只能更換武器。（HAJIME少尉）

評分：

人物／機械：4分
畫面：5分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：4分
投入度：2分
原創性：4分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.38分

靚！這隻遊戲是一隻真正能令黑龍感到「靚」的射擊遊戲，不論是背景又或是戰機本身也是相當高水準的作品，然而，以射擊遊戲而言，遊戲本身便點兒「悶」了，遊戲本身太一般，就算是靚到爆燈也是沒有大用的，而且打到最後BOSS之時，他的攻擊太過無理了，不過，因為遊戲本身有着不少的謎，所以仍有一定的可玩性。（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.64分

X-MEN VS. STREET FIGHTER



SEGA SATURN／FIG／CAPCOM／7800日圓（4MB擴張RAM CARTRIDGE＋CD-ROM）

移植自業務用街機去年仲夏推出的格鬥遊戲《X-MEN VS. STREET FIGHTER》，遊戲採用新開發的4MB擴張RAM CARTRIDGE作移植，號稱能同時表現比通常高出三倍的畫像，雖然移植上亦有所瑕疵，但畫面、操作，以及讀碟速度皆令人非常滿意，令人更期待往後的專用作品。然而對應過往的遊戲之中，唯獨是SNK的格鬥遊戲出現不穩定情況，究竟是巧恰或是……（KOTARO）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：2.5分
移植度：4.5分

平均分：3.61分

這隻遊戲在街機出現之時，黑龍也有玩過，感覺是不俗的，而這次在SEGA SATURN上推出，而且是首隻採用4M RAM CARD的遊戲，用後便發現這CARD的大能了，在速度上是絕不會遜色於街機的，而在色彩方面亦有一定的水準，縱然仍有一點兒的偷格的情況出現，不過已是非常難得的了，然而，這CARD如果用於《'96》時，便會有花的情況出現……（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：3.5分

平均分：3.13分

創造職業球會2



SEGA SATURN／SLG／SEGA／5800日圓

自問是上集擁躉，今次《創造職業球會2》豈能錯過？畫面的改善非常顯著，各方面都得到重新平衡，尤其在球會本身的金錢管理上更為合理。總體而言似乎比上一集較容易玩，竟然在第九年就可帶領日本隊贏得世界盃，實在比預期來得早，今集的重點就只好落在對戰模式上了。（阿三）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4.5分
音樂／音效：4.2分
故事：——
操作性：4.3分
投入度：4.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：4.2分

只需要看看其比賽畫面，就可以知道它的進步有多少了：球員減少了無謂的走動，進攻模式多樣化，各鏡頭的連接更順暢，可以說是在云云模擬足球遊戲中，暫時表現得最好的一隻。惟若果可以自創球隊的陣式，以及可以轉會管理一些著名日本球會就更好了。（Agent X）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4.5分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：4.14分

ZERO DIVIDE—THE FINAL CONFLICT—



SEGA SATURN／FIG／ZOOM／5800日圓

首次於SEGASATURN上登場的《ZERO DIVIDE—THE FINAL CONFLICT—》，雖然在立體多邊形和TEXTURE MAPING處理上明顯稍遜於過往兩作的PlayStation版，但畫面和角色的設計、各種音效、操作性亦製作得異常不俗，而故事則主要承繼PlayStation版，達到前呼後應的效果。（KOTARO）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.31分

對於一直有玩3D格鬥遊戲的玩家們，由ZOOM制作的《ZERO DIVIDE》在PlayStation一推出便大受歡迎，而且很快便推出第二集，而質素也相當不俗，不過，移到SEGA SATURN便出現了非常多的問題，首先是人物的「生硬」；還有便是背景的「失真」；最後便是爆甲後的「奇怪模樣」，這些全是遊戲的致命傷，實在是非常可惜。（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：1.5分

平均分：1.88分

RPG創作室3

PlayStation/ ETC/ ASCII/ 5800日圓

米奇曾在製作RPG方面下過一會兒苦功，對這類罐頭RPG製作工具也很感興趣。新增的參數有部分是繼承自電腦版的，最高興是加入轉職和必殺技這兩項連電腦版也沒有的功能，新的世界地圖方式雖然可以令初學者較快見到成果，但就失去了在世界遊歷的趣味。增加了繪圖軟件是好事，可是以電視來繪畫就有想死的感覺。

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.36分

從舊世代進化至次世代的《RPG創作室3》，遊戲性並非一般類型遊戲可以媲美，令玩者亦明白到對於完成遊戲創作那份喜悅和滿足感。畫面方面固有的選擇種類繁多，人物方面除了可由自己親自設計外，亦可利用完成品，可惜音效方面至今未有SOFTWARE對應，而繪畫的系統還未達至完善，相對來說玩者需要花上更多的時間和毅力方能創作成功。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.19分

四驅兄弟 WGP HYPER HEAT



PlayStation/ SLG/ JALECO/ 5800日圓

一隻以電視版故事為藍本，加上了原創人物（玩者自己）的噱頭遊戲。在系統上算是重現了電視版中天馬行空的特色，諸如必殺技，誇張的賽道設計等；但亦因此將登場賽車和強化零件的數量、種類、重要度減低，遊戲的變化和難度亦比想像中少。TIMEATTACK時可像賽車遊戲般玩，但操作便……（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：2分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.13分

對於有看電視的朋友而言，這隻《四驅兄弟WGP HYPER HEAT》真是非常的精采，首先是人物和故事，大致上也是和TV版完全一樣，只是一些支節上有出入而已，不過，其實遊戲是有點兒像《ZERO 4 CHAMP》，要靠在「街角RACE」中勝出才可以得到更多的零件，而且好像零件的數目是會影響ENDING的，那麼，玩者們認為要怎做呢？（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：2分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.69分

SONIC R



SEGA SATURN/ RAC/ SEGA

WELL！《SONIC》這戲戲可以說是SEGA的鎮山之寶，所以以這名字所推出的遊戲真是甚麼也有，而在賽車遊戲方面，這隻《SONIC R》已是第二隻了，然而，這次的操作實在太過「無理」了，方向的操制非常困難，比任何一隻同類遊戲也要艱苦，不過，賽道並沒有「太欄」的情出現，亦可以說是「SONIC迷」的大幸了。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：2.07分

雖然玩法是賽車（賽跑？），但還是不要把它當做一隻賽車遊戲比較好，畢竟使用的是SONIC……不知是否因為用上多邊形製作，遊戲的速度感並不如想像中的高，可能是因為凡看慣了SONIC快得連眼睛也跟不上的速度的關係吧？此外，角色的「貼地」性能不大好，迷路的情況也很常見。（方向音痴HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

DIDDY KONG RACING



N64/ RAC/ 任天堂/ 6800日圓

風格與《SUPER MARIO KART》同出一徹的作品《DIDDY KONG RACING》，遊戲系統為前者的進化形態，人物則是固有和將來獨當一面的遊戲角色，畫面比前者更為活用場景的空間感，加上三種VEHICLE機體，表達三種不同的效果，但唯一垢病的是對戰模式節奏顯然不夠明非，這點則略為失色。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.56分

拿起這隻遊戲很自然地會和《孖寶賽車》相比，但事實上它和前者是截然不同的，它不但有三種不同操作和特性的交通工具作比賽，人物是全以多邊形做成的，加上有趣的冒險模式，實在是一隻和三五知己一起「考驗友情」的佳作。不過個人來說就覺得操作性不太好，轉彎半徑略嫌大了一點。（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

魔法約會 心跳告白大作戰



PlayStation/ ETC/ TAITO/ 港幣378元

名字雖叫《魔法約會》，但玩落就無甚約會的味道。拍攝方面跟真實的始終有些出入。女子的硬照不差，不過一到拍照時就不難發現有爆多邊形的情況，女孩的動作有點誇張，而且也不很自然。迷你遊戲數目繁多，難度又可自由調教，又有無限CREDIT。即使不玩攝影，剩玩迷你遊戲都夠消磨時間。（ABO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：2分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：2.5分
移植度：4分

平均分：3.1分

唔……應該怎說這隻遊戲好呢？其實以立體多邊形的女孩子而言，這遊戲的女主角們也是相當的不俗，不過，多邊形始也是多邊形，缺乏了一點生氣，當然，這戲的賣點是當中的MINI GAME，的而且確，那些MINI GAME是非常的吸引，甚麼類形也有，絕對能滿任何人的要求。筆者唯一有一點不滿便是在影相時可以選的角度實在太少了。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：3.5分

平均分：分

七個風之島的故事



SEGA SATURN/ AVG/ ENIX/ 6800日圓

一隻十分可愛的冒險遊戲，甚至可稱為一本活動童話；而且從故事構思到人物設計，都充滿了幻想和童真。不過，要集齊所有的昆蟲標本，就要考驗一下玩者的耐久力了。而在另一隻的CD中，收錄了大量的Bmp圖片，因此若喜歡雨宮慶太手筆的玩者，此Game絕對不能錯過。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：4分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.44分

雨宮慶太的作畫風格及他的創作力真的不得不令人欽佩。就以遊戲中出現的昆蟲為例子，明知牠是什麼船筆、青蛙的混合體，但看起來也甚為悅目。設定方面也絕不馬虎，不起眼小伙子的設定也做到有如外星人解剖圖。博士的動作亦非常生詭，整隻遊戲都給人悠閒自在的感覺。是一隻外表很似ACTION的冒險遊戲。(ABO)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.86分

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



SEGASATURN/ RAC/ SEGA/ 5800日圓

雖然SEGA每次移植業務用作品均令人期待，但由於SEGA自家移植技術的不濟，換來的只是失望。本以為坊間流傳的DEBUG版未能作實，萬料不到原來所差不遠……遊戲新追加多部車輛，而一直被乏略倒後鏡亦再次重現，但處理速度上就明顯地下降，既然針無兩頭利，可必造些吃力不討好的呢？(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：2.5分

平均分：3.19分

速度感十足的賽車遊戲，當中更有四款名廠賽車予玩者選擇，不過各賽車間的實力分野又似乎不太明顯。至於賽車在高速行駛時，會因為地上的不平而令賽車的轉向出現變化；可惜的是，賽車在跑道中與鏟出跑道的速度相差不多；而且電腦的級數亦十分高，稍有差池便很難翻身。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：——
難易度：3.5分
移植度：2.5分

平均分：3分

WILD CHOPPERS



N64/ STG/ SETA/ 6980日圓

「飛機遊戲」一直以來也不是黑龍的強項，今次的《WILD CHOPPERS》亦不例外，不過最令黑龍感到苦惱的是其操控，雖然這種操控方式是合理的，不過對於直升機完全不知袖裏的人而言便是一件苦事了，那麼這遊戲是否不值一玩呢？非也，這遊戲的出色之處便是戰鬥的直實性，不論是飛彈及射擊的角度也是相當不俗的。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.79分

一度數次延期的SETA立體射擊遊戲《WILD CHOPPERS》，畫面尚算悅目，機體設計亦不俗，然而操作性方面則略為複雜，玩者想信要用上一定的時間方能掌握控制，遊戲流暢度和難度亦頗高，空間感和TEXTURE MAPING製作認真，作戰任務豐富，此外對應振動PACK機能令作戰中臨場真實感大大提昇。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.38分

冼拿小型賽車2



PlayStation/ RAC/ GAPS/ 5800日圓

今次的《冼拿2》真是難玩了許多，先是賽道方面，非常複雜，而且彎角方面非常刁鑽，如果油門控制不當的話是絕對勝不了的，再加上賽車的實力相差縮細了，因此遊戲再身的挑戰性是大了很多，不過最後一場的「冼拿」便非常的難勝了，無論是入彎又或是加速也是極之的完美，神啊！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：1.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.57分

遊戲已經出到第二集，玩者同樣是駕駛著小型賽車在跑道上爭取殊榮。賽車在操縱方面似乎較為困難，而且剎車時會出現窒下窒下的情況，感覺上有點怪。不過，遊戲中收錄了冼拿生前的一些生活片段，所以若至今仍一直都喜歡冼拿的車迷，這隻遊戲便不應錯過。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：2.7分
畫面：2.8分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.9分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.91分

MASS DISTRUCTION



SEGA SATURN/ STG/ BMG INTERACTIVE/ 5800日圓

以射擊遊戲言，《MASS DISTRUCTION》的而且確是非常出色的，首先是其娛樂性非常高，玩者控制的坦克車可以在整個版圖之中四處縱橫，而且任何東西也可以破壞的，真是能百份百的滿足玩者的破壞心理；另一方面，遊戲本身在MISSION的設計上亦花了不少心思的，不是千篇一律的，變化相當大，可以說是百玩不厭的。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.79分

一隻瘋狂破壞(誇張了一點……)的遊戲，玩法、規則簡單，勝在完全滿足人破壞的欲望(劣根性？)。爆炸場面相當不俗，加上遊戲的「爽快感」，令人很有玩下去的衝動；只可惜操作較為古怪，要使坦克靈活地行動需要一定的技巧，加上三部坦克的性能和外觀差異不大，畫面簡陋，如果再花點心思的話會更好。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：2分
投入度：5分
原創性：5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.38分

He's back FROGGER



PlayStation/ ACT/ Hasbro Interactive

好！真是充滿童年回憶，這隻《青蛙過河》的遊戲真是伴着不少玩者成長的遊戲，這隻新的版本真是有了不少的改變，最特別的是版圖再不是以前的單調了，變化多了很多，由以前的「直線」版本到要四處游走的版圖也有，除了考玩者的「跳躍巧術」之外，亦有些少的「AVG」成份，這種改變使這新的《青蛙過河》變得有非常可觀的可玩性。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.29分

又是一隻經典遊戲作品，玩者只要控制著一隻小青蛙，到處避開障礙物直至到達終點為止。遊戲看似很容易簡單，其實是非常考驗玩者的操作技巧，以及時間的掌握程度。加上遊戲經過重新包裝設計，將原來2D畫面變為3D的做法，甚為成功，完全令人有種耳目一新的感覺。可以説以往對此遊戲十分鍾愛的朋友固然不能錯過，而一些未玩過的朋友亦可以一試，絕對是考心思考智慧的遊戲。（Agent X）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.44分

CRIME CRACKERS 2



PlayStation/ STG/ SCE/ 5800日圓

記得早年推出的《CRIME CRACKERS》嗎？今集的表現也很令人滿意，操作的設定比前作更仔細，能選用的人物也不少，迷宮有解迷要素。最重要是今集的多重故事設計，使人有一玩再玩的慾望。可惜的是難度（指射擊的）比想像中低，而且過場動畫的解像度稍為低了點，是不是份量太多的關係？（ABO）

評分：

人物/ 機械：4.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：4.5分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.75分

94年推出PlayStation時同期推出的遊戲，獲得不俗的評價，繼而宣布推出續編，可惜一直只聞樓梯而不見其踪，於今年多次宣布延期的遊戲《CRIME CRACKERS 2》真可算是望穿秋水。遊戲性的確未令人失望，操作系統亦並未有太大的改變，而缺乏人聲配音是遊戲最失色的地方，誠然這遊戲難道真的要花兩年時間來製作？成為本人心中的一個疑問。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

古大陸物語～四之封印



PlayStation/ SLG/ TGL/ 6800日圓

一隻不提也罷的遊戲，誠然《FARLAND STORY》算是電腦名作，但移植落PlayStation後效果未見提升，畢竟表現跟同類作品差太遠了。動畫和人聲配音算是《四之封印》的賣點，配音方面大概無問題，動畫尚算OK，不過就暗了點。遊戲碟的封面做得很馬虎，只可遠觀。（ABO）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：3分

平均分：2.6分

在電腦中不是太受歡迎，但總算能「出完一集又一集」；老實説遊戲本身不過不失，畫面並不華麗，尤其是和PlayStation上的一般SRPG相比仍有一段距離。但勝在簡簡單單，加上不俗的動畫和配音，一玩無妨。有一點題外話要説：歌唱女海妖SIRINE為甚麼會變成翼人族的？（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：3.56分

ASUNCIA～魔杖之咒縛～



PlayStation/ RPG/ XING ENTERTAINMENT/ 5800日圓

很新鮮的作品，人物和怪物設定對筆者來説也很討好。雖説是RPG，但個人覺得只是戰鬥畫面似而已，其他如清場才能過版和COMBO的設計，也很有其原創性。玩起來都有種爽快感，只不過見到那裡有怪物就可衝上去收拾牠，適合喜愛打打殺殺的玩家。如果不嫌故事性薄弱，都有一玩的價值。（ABO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

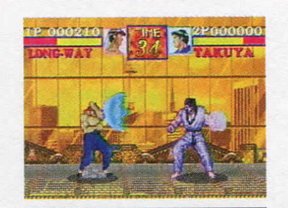
個封面真是非常吸引，之不過遊戲本身便有點兒的問題，太過「惡趣味」了！本來以為是比較好些少的SLG遊戲，殊不知竟是這樣的一隻「有趣」遊戲，遊戲之中的人物太有趣了（在跑動之時），而戰鬥則好像是玩「老虎機」一樣，遊戲之中有一些特定的「COMBO」，只要依次殺掉敵人便能得到高分數，如此這般的遊戲真是少見。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：1.5分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.88分

THE MASTERS FIGHTER



PlayStation/ FIG/ CINEMA SUPPLY/ 5800日圓

對戰格鬥遊戲的成與敗，有時着實取決於眾多因素。移植自韓國製作的格鬥遊戲《THE MASTERS FIGHTER》（原名《MASTER'S FURY》），每位人物亦似曾相識，操作性比較拙劣，畫面表現粗糙程度即使在舊世代亦理所不容。然而只是重新製作人設作單純的移植，卻未有寓意創造設計和調較系統迎合現時的需要，是為遊戲最敗北的地方。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：1分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：1.5分
難易度：2分
移植度：1.5分

平均分：1.94分

本來想從遊戲中找個優點講講，不過想來想去只得一個。就是包裝幾好，見得人，呃到人錢。至於缺點真係多的是，首先開場動畫認真劣質，每個人物都有抄襲其他格鬥遊戲之嫌；背景做得馬虎；人物動作生硬；出招怪怪的，最離奇係明明死佐都可以企番響度踢兩腳先，堪稱天下第一奇GAME。（ABO）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：2分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.69分

SOUL MASTER



PlayStation/ TAB/ KOEI/ 5800日圓

老實説，《SOUL MASTER》的賣相真的麻煩，漂亮的人設在遊戲中未見出現，換來的Q版人物又未必合大家眼緣。卡片夠多，但就不夠精美。戰鬥畫面不過不失，沒有令人驚喜的地方。多邊形做得很粗糙…。但大家如就這些表面的缺點而將此GAME打入冷宮，未免有點可惜，真正的優點留待大家去發掘。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.75分

又是可以與四位朋友一起對戰的卡牌遊戲。可惜在地圖上的主角們，好像由一舊舊積木砌成的模樣，而且會發現其中的設計甚為粗糙，在側面來看，完全見不到各人物的五官放在那裡。可幸的是，遊戲在玩法方面的設計較為有趣，是愛好卡牌遊戲朋友的另一選擇。(Agent X)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.81分

貞本義行YOSHIYUKI SADAMOTO ILLUSTRATIONS



SEGA SATURN/ ETC/ GAINAX/ 4800日圓

《貞本義行ILLUSTRATIONS》不算遊戲，要評它真的有點兒考起(同期的《心理遊戲3》就認真唔錯，既多元化又有迷你遊戲，氣氛營造十足，足本之作)。此光碟真的一個字講哂，靚！份GAINAX目錄嘅資料都幾好睇，更有貞本義行的評價和訪問，無字幕㗎…。(原諒本人用這個方法騙版位，騙夠字)(ABO)

評分：

人物/ 機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂/ 音效:——
故事:——
操作性:4分
投入度:——
原創性:——
難易度:——
移植度:——

平均分:4.3分

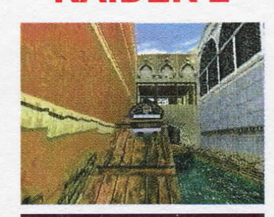
貞本叔叔的個人畫集，除了大受歡迎的《新世紀EVANGELION》之外，還有大量未發表作品，一些GAINAX的成名作《王立宇宙軍~奧利雅美斯之翼》的原畫，加上訪問MOVIE，猶幸只是4800日圓，相信一班《EVA》FANS和貞本先生的支持者這回逃不了啦！一般人大概可以不理。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:5分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:——
操作性:——
投入度:——
原創性:——
難易度:——
移植度:——

平均分:4.34分

盜墓者TOMB RAIDER 2



PlayStation/ ACT/ Victor Interactive software Inc.

承繼了上一集那複雜的地圖結構及解謎性，今集繼續令玩者玩到頭昏腦脹。雖然玩法上沒有很大的改變，不過筆者非常喜歡遊戲中的版圖設計，有心思、有意念之餘，也完全發揮了3D版圖的獨有專長，很容易的把玩者拉進《TOMB RAIDER 2》的遊戲世界中。而且今集加插了不少新元素，如可以駕駛快艇、隨時SAVE等，令遊戲的吸引度大大增加。(小健健)

評分：

人物/ 機體:3.3分
畫面:3.6分
音樂/ 音效:4.2分
故事:4.0分
操作性:4.1分
投入度:4.6分
原創性:4.1分
難易度:4.6分
移植度:——

平均分:4分

上集推出時大獲好評的新類型立體動作遊戲《TOMB RADIER 2》，對於坊間能不繼推出新VERSON依然熱賣追捧，証明遊戲的而且確有其一定的可玩性。角色之間的處理今集着默比上集為重，羅菈服飾變得更為豐富，場景的空間感和畫面處理大幅提昇，流暢度高極高，氣氛和音效表現良好，殿堂級的作品。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:4分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.55分

R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL



PlayStation/ SLG/ BANDAI/ 港幣443元

一隻以驚嚇和懸疑為賣點的AVG，開場CG極之不俗，奈何遊戲進行中的CG畫面水準不一，人物動作也略為誇張了一點，進行節奏相當慢，每做一個動作都要花上一點時間，令遊戲相當「耗時」；此外由於是實時進行的，只顧看地圖是會送命的(因暴露在病毒下會消耗體力……)，小心！(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:4分
故事:2分
操作性:3分
投入度:5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3分

神秘醫院？而且是一間會自動鎖上大閘的醫院，不過總覺得這背景似乎和《生化危機》中，主角被關在一間大屋的情況有點兒相近。遊戲在氣氛營造方面，做得不錯，令整個遊戲都流露出一份異常可怖的感覺。另外，遊戲中有很多會令主角死亡的陷阱，只要行錯一步，就……！(Agent X)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3分

伸縮對戰

PlayStation/ PUZ/ TMF/ 4800日圓

好一隻PUZ遊戲，一般的PUZ遊戲最多也只是玩者控制左右而已，不過這《伸縮對戰》便要玩者完全的控制全部的「磚」，而且玩者要完全的兼顧整個圖版上的所有磚，甚至連圖版以外的也要留意，因為這遊戲的磚是消之不盡的，唯一取勝的方法是「逼死對手」，而且磚拉幾長都得，玩者更要留心所有磚的位置，所以，這遊戲的可玩性是非常的高。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.5分

《伸縮對戰》的故事認真搞笑有趣，PUZZLE有全程人聲配音認真不賴，反而人物造型就不甚吸引，可選用的人物也似乎不夠多。玩法非常簡單，操作方面就不得不下點苦功，一來是浮標慢得來易操縱但就不夠暢快，相反快得來又很易點錯隔離。又是一款易學難精的PUZZLE GAME。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:4分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3分

DRADON BEAT ～波子機傳說～

PlayStation／ TAB／ MAP JAPAN／ 5800日圓

波子機其實大多也是同樣的玩，所以玩得多也會有厭的感覺，不過這《DRADON BEAT～波子機傳說～》便不同了，因為在遊戲之中加插了不少的新元素，例如CARD的功能和怪物、甚至是龍的出現，為遊戲增加了不少的「生氣」，而且波子機的設計亦花了不少的心機，所以出來的效果相當不俗，唯一美中不足之處是只得3部波子機。（赤目黑龍）

評分：

- 人物／ 機械：——
- 畫面：3.5分
- 音樂／ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：2.75分

《DRAGON BEAT》的開場片段十分豪華，試想像波子機台是一座城堡或者遺跡，粒波子就有如一名冒險的勇士，勇士在城堡內亂打亂撞，遇到各種各樣的事件…。遊戲本來是有這類構思的，但就造得十分雛形，玩起上來跟一般波子機遊戲無大分別。背景音樂不足，效果配音就相當不俗。（ABO）

評分：

- 人物／ 機械：——
- 畫面：4分
- 音樂／ 音效：2分
- 故事：1分
- 操作性：4分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：2.64分

JET MOTO 2



PlayStation／ RAC／ SCE

唔……《JET MOTO》其實是一隻不俗的遊戲，不過，這隻《JET MOTO 2》便有點兒令人失望了，首先，遊戲本身實在沒有太大及明顯的改變（改善），而且在賽道的設計上亦不見有任何的突出表現，再加上過分「刁鑽」的賽道實在是有點兒的無理，使玩者所適從。而可選擇的人物亦比上集的少，這亦是遊戲失敗之處。（赤目黑龍）

評分：

- 人物／ 機械：2.5分
- 畫面：2分
- 音樂／ 音效：2分
- 故事：——
- 操作性：1.5分
- 投入度：1.5分
- 原創性：2分
- 難易度：1.5分
- 移植度：——

平均分：1.88分

一隻人物設計很重美國風味的競賽遊戲續篇，上集獨特的操作特色忠實地繼承下來，變化不大；賽道充滿特色但改變並不多，簡單來說就是沒有了上集時的驚喜；事實上前作推出不久之後就推出了續篇，就叫人覺得不大對勁，兩者如此相近亦容易令人生厭。不過，未玩過上集的人可以一試。（HAJIME少尉）

評分：

- 人物／ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：2分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.72分

大富翁



PlayStation／ TAB／ HAZE BLOW INTERACTIVE／ 5800日圓

一隻歷久不衰的經典Board Game－大富翁，此版本其實是移植自PC的，不過放到PS機上，效果和PC是相差不多，只是解像度方面或有所不及。遊戲中，同樣加插了大量的動畫，令整個遊戲充滿了新氣，玩者再不用長期面對著那塊見慣見熟的棋盤了。另外，參加者即使只有一位，仍可以與電腦一起參與遊戲，不用等齊「人」至有得玩。（Agent X）

評分：

- 人物／ 機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：——
- 難易度：3分
- 移植度：4分

平均分：3分

真是已不知玩了這《大富翁》多少年了，以前是玩那種「紙」的版本，不過自從有了私人電腦之後，亦已玩過不少的VERSION，然而都是沒有十分大的分別，次在PlayStation推出的版本亦是從電腦版移植過來的，不過這個版本是加入了播片的，所以玩起來沒有那麼乏味，當然，如果大家不是「奸商」的話，真是非常難取勝呢！（赤目黑龍）

評分：

- 人物／ 機械：2.5分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：2分
- 故事：——
- 操作性：2分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：2.5分

平均分：2.44分

BOBBLE SYMPHONY



SEGA SATURN／ ACT／ VING

很久沒有玩過這類爽快的動作遊戲了！除了少尉自己外，提起《泡泡龍》的名字相信勾起了不少遊戲迷的回憶，而不久前重新推出業務用版本更是令人感慨良多，現在終於移植到SS上了！加入了不少新元素之餘，其樂趣和魅力仍不減當年，難易度恰到好處。偶爾拿這個遊戲來調劑一下也不錯喔！（HAJIME少尉）

評分：

- 人物／ 機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：5分
- 移植度：4分

平均分：3.63分

移植自業務用街機的作品《BOBBLE SYMPHONY》，這次並非由TAITO親自作移植，改由購買版權後的VING，但移植度和效果，並未有叫人失望。畫面移植近街機九成的效果，音樂依然沿用固有的BGM，別具親切感。對於本人而言，雖然遊戲形式流於簡單，但毫不損心中的遊戲性，加上價錢相宜，是不可多得的作品。（KOTARO）

評分：

- 人物／ 機械：3分
- 畫面：3.5分
- 音樂／ 音效：3.5分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：3.5分
- 移植度：4.5分

平均分：3.5分

漢堡包時代



PlayStation／ SLG／ GAPS INC.

一隻以經營漢堡包店為主題的模擬經營遊戲，玩法雖然簡單，但各方面都做得不錯。單是新種開發中可供選擇的材料已是一絕——你可以想像以豆腐作漢堡包材料嗎？LOAD碟和SAVE時間也不算太長。誠意推薦給有讀開經濟或是欲「開鋪頭」一展拳腳的朋友先玩一玩這隻遊戲，好看看自己是否學以致用。（HAJIME少尉）

評分：

- 人物／ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：2分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：4分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.14分

食了咁多年一模一樣的漢堡飽，大家話係唔係有點悶呢？而這隻《漢堡飽時代》就絕對滿足到你。在遊戲操作上，比SimCity更為簡單方便，而且畫面非常有趣生動。玩者可以自行秘制出各種前無古人，後無來者的新飽，任你點整都絕唔食死人，總之有創意、我鍾意。（Agent X）

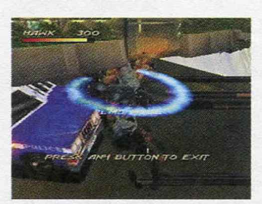
評分：

- 人物／ 機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：2.5分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.06分



FIGHTING FORCE



PlayStation/ ACT/ EIDOS

驟眼看《FIGHTING FORCE》這遊戲的人物、畫面令人聯想起SEGA製作的《DYNAMITE刑事》，人物設計並不非常討好，畫面風格亦不能擺脫前者的框框，而音效製作只是中規中矩，遊戲性和武器運用不夠前者般靈活，攻擊組合變化不強，令二人合作性大為降低，對於本人而言實比較失望，但喜歡動作遊戲的玩者可相當不俗。（KOTARO）

評分：
人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.25分

美國人的遊戲真是越來越出色了，尤其是在動作遊戲之上，這《FIGHTING FORCE》基本上可以說是立體版的《FINAL FIGHT》，而且比《FINAL FIGHT》更加有動作感，遊戲之中的4個人物基本上的操作是完全一樣，這是令玩者更加易掌握遊戲的控制，不過，亦可能會令玩者認為是「縮水」的操作方式，真是有辣有唔辣。（赤目黑龍）

評分：
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.75分

MAD PANIC COASTER



PlayStation/ RAC/ HAKUHODO

在開始之前，已經覺得這美版GAME會是一隻甚為“出位”的遊戲，點知開始後才知道它的瘋狂程度確會弄得你生不如死。玩者操縱著過山車，左閃右避，速度感十足，而玩者的反應亦要超群，才能避得開那些怪物，感覺就似是駕著過山車硬闖遊樂場的鬼屋，呀～！（Agent X）

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.07分

一開場見到幾隻玩搖滾樂的怪物就已經失去玩樂意慾，但到真正上手後發覺其實比想像中好。只有二人的過山車，高速地飛馳，速度感十足。版面設計也頗多花款，玩者要使用不同按鈕投擲炸彈殺敵，又要跳躍避開陷阱，難度方面認真不低。如果有突發「事件」前有警示符號的話可能會易玩點，不過如此似乎又無挑戰性。（ABO）

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.14分

TRANSPORT TYCOON



PlayStation/ SLG/ IMAGINEER/ 6800日圓

移植自PC版的模擬交通遊戲，SS版中最欣慰的地方就是LOAD碟的速度比起PC版為快。不過，由於SS版在操作方面和PC版有很大的出入，所以玩慣PC版的朋友或需要一些時間去熟習至得。而且因解像度的問題，故此玩者在觀察地勢的時候，會較為困難。（Agent X）

評分：
人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.8分
原創性：——
難易度：3分
移植度：2.3分
平均分：2.66分

一款建設型模擬遊戲，設有不同難度，甚至可以調教起始的細節。遊戲中的指令繁多，選擇項目亦十分充分，可以從中學習到運營輸送網絡的概況，不過玩前請自備記憶卡，因為所需記憶容量實在極為巨大。見到汽車故障和空難感到相當有趣，可是對筆者而言，最有趣莫過於見到黑龍和機械獸在都市中大撕殺（如果有）。（ABO）

評分：
人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：——分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——分
平均分：2.29分

~GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944~



PlayStation/ STG/ ELECTROCOIN/ 5800日圓

一隻對應GUNCON的立體射擊遊戲，當中玩者為一盟軍特工，以破壞納粹德國巨大列車炮為目的。不過，更“厲害”的就是玩者只手執機槍及榴彈砲，便能力抗King Tiger，戰鬥機；而那些戰車的移動，亦十分得意，尤其是戰車竟然可以隻蟹般打橫行，像活動箭靶，唉～！（Agent X）

評分：
人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.75分

很久未嘗這麼「有趣」的遊戲，有趣並非源自遊戲可塑性，而是製作上認真程度不足，因而感到有趣。遊戲主要鎗戰射擊為中心，但畫面表現則異常粗糙，人物塑造得像練靶場的立體紙板般，操作性亦非異常靈活，而彈藥系統概念雖好但表現拙劣，不能想信當今之世竟可製作如此這般的遊戲，廠商實應檢討自家的製作技術。（KOTARO）

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.88分

特勤機甲隊2 —POWER DOLLS 2—

PlayStation/ SLG/ ASCII/ 6800日圓

真是一隻名附其實的戰略遊戲，由隊員編排至戰術運用，甚至連NPC也能控制；畫面方面，如果不計較其解像度的話，基本上與電腦版是無分別的，另外OPENING是其中最令本人讚嘆的地方；難度方面，無話可說，各下是絕對無法想像得到其難度是十分高十分高十分高呀………！分分鐘打到你「爆粗」都得，想向自己挑戰的話，不妨買來玩。（山寺良牙）

評分：
人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：1分
移植度：5分
平均分：3.22分

《POWER DOLLS 2》認真唔夠勁力，很多時要以小勝多兼且實力薄弱。此GAME絕對是一款戰略型遊戲，切忌以美少女遊戲來看待而小看它。綜觀整體，看來跟電腦版的無大分別。PlayStation版的賣點是詳盡的資料庫，不錯的開場片段，人氣聲優配音和多邊形戰鬥畫面，玩過電腦版的朋友都可以考慮。（ABO）

評分：
人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：5分
移植度：4分
平均分：3.39分

★：今期新增之遊戲

新GAME時間表

PlayStation

12月發售遊戲

11日	釣道 海釣り編	釣道 海釣編	OZ CLUB	5800日圓	SPT
	キングオブプロデューサー	KING OF PRODUCER	GMF	6800日圓	SLG
	風のクロノア~door to phantmile~	風之古羅亞	NAMCO	5800日圓	RPG
	マリア~君たちが生まれた理由	瑪莉亞	AXELA	6800日圓	ETC
	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	3800日圓	SLG
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	オレっ！トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	エイブ・ア・ゴーゴー	ABE a GO GO	GAMEBANK	5500日圓	ACT
	平成棋院	平成棋院	GAMEBANK	7800日圓	TAB
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	6800日圓	SLG
	実況 Jリーグウイニングイレブン3	實況日本職業足球聯賽 WINNING ELEVEN 3	KONAMI	5800日圓	SOC
	出たなツインビーヤッホー！デラックスパック（ザ・ベスト）	兵蜂YAHOO! DELUEX PACK(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	幻世虚構 精霊機導弾	幻世虚構 精靈機導彈	SCE	5800日圓	STG
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姫傳承ANGEL EYES	TECMO	5800日圓	FIG
	セロファーンズ	CELL FANS	NINE LIFES	4200日圓	ETC
	機動戦士Zガンダム	機動戰士Z高達	BANDAI	7800日圓	ACT
18日	MOTO RACER	MOTO RACER	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ロックマンDASH	洛克人DASH	CAPCOM	5800日圓	AVG
	竜機伝承~DRAGOON~	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	5800日圓	RPG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	5800日圓	SLG
	ロマックス	LOMAX	TOMY	4800日圓	ACT
	わくわくダービー（仮称）	心跳打吡（暫名）	KSS	5800日圓	RAC
	AI将棋 2	AI將棋 2	SOFTBANK	5800日圓	TAB
	チーム監督シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 1997年版	創造車隊模擬2 Formula GRAND PRIX 1997年版	COCONUTS JAPAN	價格未定	SLG
	ハイパーオリンピック インナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	5800日圓	SPT
	クラッシュ・バンディクー2 コルテックスの逆襲	CRUSH BANDICK 2 哥狄斯之反擊	SCE	價格未定	ACT
	電車でGO！	電車 GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	5800日圓	ACT
	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	BANDAI	6800日圓	ACT
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	ACT
	学校を作ろう！！	製造學校!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	ザ・コンビニ2~・　国チェーン展開だ！~	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG
	パネルクイズ アタック 25	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
23日	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	必殺パチンコステーション2	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	6800日圓	RPG
	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC
	桃太郎電鉄 7	桃太郎電鐵 7	HUDSON	5800日圓	TAB
25日	サイバーボッツ~フルメタル マッドネス~	CYBERBOTS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol. 2（仮称）	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2（暫名）	TEN研究所	5800日圓	ETC
	サムライスピリッツ天草降臨 スペシャル	侍魂天草降臨 SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	ときめきメモリアル~forever with you~（ザ・ベスト）	心跳回憶（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	SLG
	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
下旬	ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Laneige 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
12月	プリズナー オブ アイス~邪神降臨~	PRINSONER OF ICE~邪神降臨~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	モノポリー	大富翁	HASBRO JAPAN	5800日圓	TAB
	ZAP！SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT

97年發售預定遊戲

97年冬	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	G・O・D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2980日圓	ETC
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
97年	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說蠔面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG

98年1月發售遊戲

1日	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	マイクロマシーンズ	MICRO MACHINES	NAMCO	5800日圓	RAC
8日	グルーヴ地獄V	絕妙地獄 V	QUEN SONY RECORD	4800日圓	ETC
	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800 日圓	RAC
15日	OPTION チューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	5800日圓	RPG
	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	マイティ ボウリング	MIGHTY BOWLING	COCONUTS JAPAN	6800日圓	SPT
22日	信長の野望・全國版	信長之野望 全國版	光榮	5800日圓	SLG
	コナミアンティークス~MSXコレクションvol. 2~	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.2~	KONAMI	4800日圓	ETC
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDER 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
29日	Bust A Move Dance & Rhythm Action	Bust A Move Dance & Rhythm Action	ENIX	6800日圓	ACT
	NBA パワーダンカーズ3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	5800日圓	SPT
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	スペクトラルタワーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	6800日圓	RPG
	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群	鵜孖B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
下旬	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
	ネクタリス（仮称）	NECTARIS（暫名）	HUDSON	價格未定	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
1月	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	X. RACING	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	Buckle Up！	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
	ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	サテライTV	衛星電視	日本一SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ラブリーポップ 2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	★バックガイナー~よみがえる勇者たち~覚醒編[ガイナ転生]-	BACK佳拿~甦醒的勇者們~-覺醒編[佳拿轉生]-	BING	5800日圓	SLG
	★大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC

98年2月發售遊戲

5日	R-TYPES	R-TYPES	IREM	5800日圓	STG
	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷3with power up kit	光榮	9800日圓	SLG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
12日	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
26日	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	ウィザードリィ リルガミン サーガ	巫術 尼路加明傳說	LOCUS	5800日圓	RPG
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG

	天仙娘々～劇場版～	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	6800日圓	TAB
下旬	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
2月	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	5800日圓	SPT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	メビウスリンク３Ｄ	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	イワトビペンギンROCKY x HOPPER2~探偵物語~	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	價格未定	RAC
	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳說III	GMF	5800日圓	RPG
	いくぜ！ぶたゲー~牧場の王様~（仮称）	牧場之王（暫名）	SHANGLY LA	6600日圓	SLG
	Ｐｒｏｊｅｃｔ-Ｖ６	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	チョロQ ジェット レインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	星で発見！！たまごっち（仮称）	在星上發現!TAMAGOCHI	BANDAI	5800日圓	SLG
	ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	價格未定	FIG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	東京２３区制服ＷＡＲＳ	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	オーバーブラッド２	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	★チョロＱ３	Q版賽車 3	TAKARA	5800日圓	RAC
	★組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	價格未定	不詳

98年3月發售遊戲

19日	★バトルシップ・ヤマト	戰船 大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
3月下旬	スターオーシャン The Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
3月	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	★ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	★金田一少年の事件簿~地獄遊園殺人事件~	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	價格未定	AVG
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	Ｇｏ！Ｇｏ！ターボキッズ	Go!Go! TURBO KIDS	TGL	5800日圓	ACT
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制霸編	HECT	6800日圓	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	★ＲＥＢＵＳ	REBUS	ATLUS	價格未定	SRPG

4月以後發售遊戲

4月	The Legend of Heroes-英雄伝説1&2・ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳說 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
5月	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	★Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	不詳
6月	The Legend of Heroes IV-英雄伝説4・朱紅い雫（仮称）	英雄傳說IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

98年春	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	公道最速伝説 頭文字Ｄ	公道最速傳說 頭文字D	講談社	5800日圓	RAC
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	将棋最強３	將棋最強 2	魔法	價格未定	TAB
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	アニマルコマンダー（仮称）	ANIMAL COMMANDER（暫名）	J.WING	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢～火星の記憶	銃夢~火星的記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロイン ドリーム ２	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	悠久幻想曲２（仮称）	悠久幻想曲 2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	價格未定	FIG
	★ストレート ビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	不詳
	★ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱなしツアー2	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	３Ｄ格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	イメージファイト & Xマルチフライ アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ＪリーグエキサイトステージＶ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ! 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	ＴＨＥ ＨＩＶＥ ＷＡＲＳ	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープ ザ キッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C. C. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説～外伝～	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	★バックガイナ~よみがえる勇者たち~-飛翔編[うらぎりの戦場]-	BACK佳拿~甦醒的勇者們~-飛翔編[背叛的戰場]-	BING	5800日圓	SLG
	★バックガイナ~よみがえる勇者たち~-完結編[そして、明日へ]-	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]-	BING	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Ｓｈａｄｏｗ Ｔｏｗｅｒ	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	★あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	不詳

★：今期新增之遊戲

發售日未定遊戲

ＳＮＫファン-ＣＤ 餓狼伝説編	SNK FAN-CD 餓狼傳說編	SNK	價格未定	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水滸伝 ２	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
重装機兵ヴァルケン２	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
ＧＵＩＬＴＹ ＧＥＡＲ	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL BREAKAWAY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ファンタスティック フォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
東京魔人学園剣風帖（仮称）	東京魔人學園劍風帖（暫名）	ASMIK	價格未定	SLG

★：今期新增之遊戲

イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
CHiLL	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NHL オープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
ジャージーデビル（仮称）	JUDGE DEVIL（暫名）	KONAMI	5800日圓	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブリーディング スタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況アメリカベースボール（仮称）	實況美國棒球（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
新体験3D アクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王~たたかえ!! カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	SLG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
FORMULA 1'97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ナムコアンソロジー1	NAMCO選集 1	NAMCO	5800日圓	ETC
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新装大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
★ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	不詳
★ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	價格未定	FIG
NHL98	NHL98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1!（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインス2（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ダービーマネジメント	打啤MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
Screamer 2（仮称）	Screamer 2（暫名）	Tears	價格未定	RAC
EGGS OF STEEL（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
ロスト・ワールド ジュラシックパーク	迷失世界 侏羅紀公園	EA VICTOR	5800日圓	ACT
パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
クラシックロード 優駿2（仮称）	優駿 2（暫名）	VICTOR SOFT	價格未定	SPT

SATURN

12月發售遊戲

11日	マリア~君たちが生まれた理由~	瑪莉亞~你們生存的理由~	AXELA	6800日圓	ETC
	プリンセスクラウン	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士	瑪莉工作室	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL 10 真崎麻衣	偶像DISC VOL.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000日圓	ETC
	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	SHINNING FORCE III SCENARIO.1 王都之巨神	SEGA	4800日圓	ARPG
	アルカナ・ストライク	ALKANA STRIKE	TAKARA	6800日圓	TAB
	サターンボンバーマンファイト（仮称）	SATURN BOMBERMAN FIGHT（暫名）	HUDSON	5800日圓	ACT
	テトリスS（サターンコレクション）	俄羅斯方塊S（SATURN COLLECTION）	BPS	2800日圓	PUZ
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	美少女花札紀行 秘湯戀物語Special	FOG	5800日圓	SLG
	Sword & Sorcery（サターンコレクション）	Sword & Sorcery（SATURN COLLECTION）	MACRO CABIN	2800日圓	SLG
	悠久の小箱	悠久之小箱	MEDIAWORKS	2980日圓	ETC
	エネミーゼロ（サターンコレクション）	ENEMY ZERO（SATURN COLLECTION）	WARP	2800日圓	AVG
18日	蒼ェ紅蓮隊 御徳用	蒼穹紅蓮隊 御徳用	EA VICTOR	2800日圓	STG
	DJ Wars	DJ Wars	SPIKE	5800日圓	ETC
	ジュンクラシック c.c. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC e.c.&洛比俱樂部	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	CROSS THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ATENA	5800日圓	ACT
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	5800日圓	STG
	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	6800日圓	ACT
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	7800日圓	RPG
	水滸伝 天導一０八星	水滸傳 天導一零八星	光榮	7800日圓	SLG
	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL 11 広瀬真弓	偶像DISC VOL.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000日圓	ETC
	テクストート・ルド~アルカナ戦記~	亞路嘉拿戰記	PAI	6800日圓	SLG
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG

	ユニバーサルナッツ	UNIVERSAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
23日	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~悪魔全書第二集	DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS惡魔全書第二集	ATLUS	2800日圓	ETC
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル お買い得セット	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	反射でスパーク！	反射SPARK!	SIEG	5800日圓	ACT
25日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
下旬	ジャングルパーク~サターン島~	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	ジャングルパーク~サターン島~ 限定生産版	JUNGLE PARK~SATURN島~限定生產版	BNG JAPAN	5800日圓	ACT
	ファーランドサーガ（仮称）	FARLAND SAGA（暫名）	TGL	6800日圓	SRPG
	ザ・スターボウリング Vol. 2	THE STAR BOWLING Vol.2	YUMEDIA	6800日圓	SPT
12月	じゃんぐリズム	JUNK RHYTHM	ALTRON	5800日圓	ETC
	プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	6800日圓	AVG
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションSVol. 2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	ZAP! SNOWBOARDING TRIX' 98	ZAP!SNOWBOARDING TRIX'98	PONNY CANNON	5800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

97年冬	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
	バーニング レンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	6800日圓	AVG
97年	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

98年1月發售遊戲

15日	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	金田一少年の事件簿~星見島かなしみの復讐鬼~	金田一少年之事件簿~星見島悲傷的復仇鬼~	HUDSON	5800日圓	AVG
22日	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	5800日圓	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
29日	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	6800日圓	RPG
	UNO DX	UNO DX	MEDIAQUEST	4800日圓	TAB
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET（MODEM 專用）	MEDIAQUEST	2800日圓	RAC
	★本格将棋指南 若林将棋塾	本格將棋指南 若林將棋塾	SIMS	6800日圓	TAB
下旬	ガンブレイズS	GUNBRACE S	KID	6800日圓	RPG
	SDガンダム G CENTURYS	SD高達 G CENTURYS	BANDAI	6800日圓	SLG
	たまごっち パーク（仮称）	TAMAGOCHI WORLD（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
1月	ウィザードリィ ネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	魔法少女プリティサミー~ハートのきもち~	魔法少女PRETTY SAMI~心之感覺~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	卒業アルバム	卒業ALBUM	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG

98年2月發售遊戲

12日	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
26日	★メッセージ・ナビVol. 2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
中旬	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
2月	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ワンダー3 / アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	★あやかし忍伝 くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG

	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	慟哭 そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	AVG
	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
	ラングリッサー~Dramatic Edition~	夢幻模擬戰~Dramatic Edition~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	★くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

3月以後發售遊戲

3月12日	★EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	★TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	不詳
3月	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
4月下旬	ケリオトッセ（仮称）	KERIOTOSSE（暫名）	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
4月	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG

98年發售預定遊戲

98年春	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	價格未定	STG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 2（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	TILK~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	白き魔女-もうひとつの英雄伝説-	白色魔女-另一個的英雄傳説-	HUDSON	6800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲２（仮称）	悠久幻想曲 2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
98年夏	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	★全国制服美少女グランプリ ファインドラブ2	全國制服美少女格蘭披治 FIND LOVE 2	DAIKI	價格未定	SLG
98年	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランティ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	J リーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	LOOSE（仮称）	LOOSE（暫名）	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

SNK ファン コレクション 餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
CHILL	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG

★今期新增之遊戲

雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2(仮称)	魔劍美神ROYAL 2(暫名)	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
バイオハザード２	生化危機２	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持博一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持博一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II(仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
実況Jリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	價格未定	SOC
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称)ワーズ(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
ワーズ(仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング(ダブロー・イ・ゼロウ)(仮称)	3D機械人射擊(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES/パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES/ファンタシースター(仮称)	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
E-tude(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦連接TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン(仮称)	SATURN BOMBERMAN(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
ダンジョン・マスター・ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング.オデッセイ１	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング.オデッセイ2 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ３ ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
東京立身出世伝(仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ドラゴンナイト4	龍騎士４	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V.R.麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)		價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN(コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolution(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール'96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー(仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士３	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん!シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
クローズ(仮称)	CLOSE(暫名)	ATENA	5800日圓	不詳
スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
SANKYO FEVERシリーズ(仮称)	SANKYO FEVER SERIES(暫名)	TEN研究所	價格未定	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

N64

12月發售遊戲

5日	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	6980日圓	RAC
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	6980日圓	FIG
12日	スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	6800日圓	SPT
	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	6980日圓	ACT
18日	飛龍の拳シイン(仮称)	飛龍之拳TWIN	CULTURE BRAIN	6980日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	6800日圓	ACT
	ハイパーオリンピックンナガノ64	超級長野奧運會64	KONAMI	6800日圓	SPT
19日	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	7900日圓	RAC
	バーチャルプロレスリング64	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	6800日圓	SPT
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	5980日圓	SLG
21日	ヨッシーストーリー	YOSHI之故事	任天堂	6800日圓	AVG
中旬	遥かなるオーガスタMASTER'98	遙遠哥爾夫球MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
	64で発見!たまごっちみんなでたまごっちワールド	在64中發現TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
12月	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	6800日圓	SLG

97年發售預定遊戲

97年	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG

98年1月發售遊戲

1月4日	新日本プロレス闘魂烈伝~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎傳	HUNSON	6980日圓	SPT
1月29日	NBA IN THE ZONE'98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	7800日圓	SPT
98年1月	超空間ナイタープロ野球キング2(仮称)	超空間NIGHTER職業棒球王2(暫名)	IMAGINEER	6980日圓	SPT
	忍たま乱太郎1・2・3(仮称)	忍者亂太郎123(暫名)	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT

新GAME時間表

98年2月發售遊戲

98年2月	ラストレジオンUX (仮称)	最後軍團UX (暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
	★スノーボーディング (仮称)	SNOW BOARDING (暫名)	任天堂	6800日圓	SPT

98年3月發售遊戲

98年3月	マリオアーティスト	MARIO ARTIST (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	魔法聖紀エル テイル (仮称)	魔法聖紀EL TILL (暫名)	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	実況パワーフルプロ野球5	實況力量棒球5	KONAMI	價格未定	SPT
	ランボルギーニ64 (仮称)	林寶堅尼64 (暫名)	TAITO	價格未定	RAC
	MOTHER 3	MOTHER 3 (64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	シムシティ 64 (仮称)	SIMCITY 64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ポケットモンスター 64 (仮称)	POCKET MONSTER 64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

98年4月發售遊戲

98年4月	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳說 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	價格未定	RAC
	★ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場 (64DD專用)	任天堂	價格未定	不詳
	★NBAバスケットボール (仮称)	NBA藍球 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

98年春	キングヒル (仮称)	KING HILL (暫名)	KEMCO	價格未定	不詳
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	★Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	不詳
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	★パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
98年秋	★ポケモンスナップ	POCKET MONSTER NAP (64DD專用)	任天堂	價格未定	不詳
	ピカチュウげんきでちゅう (仮称)	比格治健康嗎 (暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター (仮称)	模擬飛行 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム (仮称)	賽車遊戲 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ウェインガレツキー 3D ホッケー (仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY (暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ハイブリッドヘブン (仮称)	HIGH BRIDE HAVEN (暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ 3D (仮称)	惡魔城 3D (暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2 (仮称)	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2 (暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ANOTHERDIMENSION (仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION (暫名)	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ウルトラドンキーコング (仮称)	超級DONKEY KONG (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー (仮称)	CLIMBER (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ (仮称)	哥爾夫球 (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
スーパーマリオ RPG 64 (仮称)	超級瑪利奧RPG 64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64 (暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
バキーブキー (仮称)	BAKIBUKI (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト (仮称)	BODY HARVEST (暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
スペース ダイナマイツ (仮称)	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ランホルキーニ64	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘~バトルダンサーズ (仮称)	新格鬥BATTLE DANCERS (暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン (仮称)	理由 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
ストラグルハード (仮称)	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
3D格闘 (仮称)	3D格鬥 (暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG

超級任天堂

★：今期新增之遊戲

12月發售遊戲

19日	爆球連発！スーパービーダマン	爆球連發!超級必達人	HUDSON	4980日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年冬	HEIWA Parlor!Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	和平Parlor!Mini8 彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	SLG
97年	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神 (暫名)	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

發售日未定遊戲

ブレイジングスター	BRAZING STAR (卡帶)	SNK	價格未定	STG
ブレイジングスター	BRAZING STAR (CD-ROM)	SNK	價格未定	STG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士 (卡帶)	SNK	價格未定	FIG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

PC-FX

12月發售遊戲

12月	ああっ女神さまっ!!	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG

98年1月發售遊戲

98年1月	アニメフリークFX VOL. 6	動畫現像 VOL.6	NEC HE	價格未定	ETC

98年3月發售遊戲

98年3月	アンジェリーク 天空の鎮魂	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG
	はたらく★少女 てきぱきワーキンラブFX	爽快WORKING LOVE FX	NEC HE	價格未定	SLG

98年發售預定遊戲

98年春	ファーストKiss☆(仮称)	初吻 (暫名)	HUNECKS	價格未定	SLG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG





胡思亂想

人總是怪怪的，未得到手之前總會幻想到手之後可以怎樣怎樣，但放在眼前又不知怎的不敢上前去把它拿下來。今期的編者話對米奇來說就是這麼一件「寶物」。思前想後，不如先來答一封讀者來信，再胡思亂想一番吧。

SLG迷：

米奇最喜歡的《SG》人物是星野明日香、保坂美由紀和杉原真奈美。

我收藏的精品可能不及你多，可幸的是有幾件是在香港很難找到的，米奇已準備了一點稀有精品在遊戲推出時送給同好。不過先給你一點心理準備，《SG》不是太好玩，米奇只是鍾情於當中的人物而已。

關於綾崎若菜那段兒時故事，其實是說她給爺爺關起來，主角千辛萬苦從一個小窗攀下去探望她。

——米奇

胡思亂想．1～本能

人是*用甚麼方法來傳情達意的？*任誰都一定會答是利用語言和文字。不過想深一層，它們真能傳情達意嗎？

謊言、虛偽、掩飾、遮瞞、歪理、主觀、誹謗、幻想、偏見。

我自問每天都透過語言文字來傳達這樣的信息，你也是。「阿乜乜可以得到啲乜乜喎，啤，梗係啦，佢乜乜之嘛。」這是你每天都會在心裏唸一遍的咒語，我也是。不過，這只在心裏，很少會說出來。

既然大家都是這樣表裏不一，語言和文字又怎稱得上是人用來傳情達意的工具呢？

動物都不會言語，行動都是直接了當，隨本能而跟同伴合作媒生，或我行我素。本能——這種不會表裏不一的行為體系，會不會是比語言和文字更高級的傳情達意方式呢？

胡思亂想．2～民主與獨裁

認識米奇的人一定聽過米奇說的這套理論。這是來自一本小說中一節微不足道的劇情，大家說不定也讀過。且讓米奇向沒有讀過的人轉述一遍，內容或有欠漏，萬望各位加以指正。

『民主是最狗屎的東西。世上笨蛋多的是，所謂「少數服從多數」都是笨蛋們為免自己被淘汰而想出來的。』

的確，聰明人一定比愚蠢人少，一旦進行投票的話，聰明人很有可能變成少數派。於是聰明人便要實行獨裁來保護自己，而且，在他們心目中也認定，自己的想法是最好、最符合大眾利益的。

——且慢，是誰去決定哪個是聰明人？

胡思亂想．3～材能

你認為材能是甚麼？有人說只要有心做便能成功，又有人說別人做得到的我們都一定會做得到。

米奇卻不這麼想。我認為材能跟時間有不可分割的關係。有才能的人能夠在接觸事物的第一秒鐘便看出事情中心點，能夠在第一秒鐘便能想出別人稱之為「行貨」的東西來。即使是處理有錯，因為早看得通、早開始做，所以也能及早補救，也有更多時間在「行貨」之上精雕細琢。

當然，不去補救、不去雕琢，有材能又有甚麼用？

完全個人趣味！唔鍾意就咪睇！！

十分感激：火輪氏／TAZ／ARES／米奇／同埋好多人……

妳夠好壞咯！

得女性好友「火輪氏」告之「好女孩VS壞女孩」，現節錄如下，希望大家可以研究研究……

好女孩：穿綿質內衭。
壞女孩：乜嘢叫內衭？
好女孩：愛意大利菜。
壞女孩：愛意籍男人。
好女孩：為男朋友做飯。
壞女孩：只留二人座位。
好女孩：因氣溫高而解鈕。
壞女孩：解鈕令到氣溫高。
好女孩：「多謝你餐晚飯。」
壞女孩：「早餐食乜好呀？」
好女孩：不會搭上友人的男友。
壞女孩：搭上他及他的朋友們。
好女孩：看三級場面時會掩眼。
壞女孩：覺得自己會做得更好。

■這個女孩是好女孩？還是壞女孩？

各位女仕，如看後覺得反感的話，那便恭喜妳了，因妳可能就是一個好到不能再好的好女孩！！

驚異！！《遊戲誌》98年會點？？

本誌嘅異人「骰煮」為我哋推算過，得出咗一啲關於我哋喺98年嘅大預言。其準確性實在係信不信由你，大家一齊嚟睇睇：

1.《遊戲誌》除咗會出VCD，仲會出書、出GAME、起商業大廈、拍電影、出碟、參政……
2.《遊戲誌》員工出年會出38個月糧、分紅會多過今年廿幾倍。仲會每人分一部車及一層樓……
3.繼銀行及餅店外，報攤亦出現擠提，讀者每期都會買多幾本《遊戲誌》嚟珍藏……
4.「恐怖大魔王」出年未嚟住（改咗期，唔係1999年，而係9999年），所以天下太平……
5.出年會多咗好多靚姐姐／哥哥加入《遊戲誌》，各同事都會搵到自己嘅另一半……
6.「福田病毒」同其他不知名嘅病毒都全部消聲匿跡，各同事出年會「又肥咗又靚咗」……
9.「小件件」變咗「大大件」、MS會學識「MSM」、仁魂唔會再暈、AGENT X唔再怕「交保護費呀細路」哩句話、天草會考到飛機牌、HAJIME少尉把心一橫，兼職賣蝦子麵、KOTARO終於肯接受改造手術、ABO終於發射「真•米炮」……
10.以上預言可能會實現，亦可能不會實現……

PET OF THE YEAR

屎撈屁

屎撈屁嘅故事：平日愛喺公司放屁嘅CAZ喺平安夜嗰晚放咗個屁；各同事都紛紛走避。喺佢個屁散開之後，出現咗一個叫「屎撈屁」嘅物體。佢話會俾一個願望呀CAZ，咁CAZ就話要屎撈屁以後都同佢一齊玩……



歡迎嚟到 歪理空間

(A) 如果閣下（單數）對我哋（眾數）有任何不滿，最公平嘅解決方法就係我哋每人俾你輪流打一拳；而我哋亦都會每人輪流打返你一拳……（ZAC）
(B) 冇錢呀？去搶啦！捉唔到冇事嘅！（阿☆）
(C) 自己成功皆因自己「有遠見有才華有魄力……」；人哋成功就因為「佢好彩啫！」（林振強先生）
(D) 牙牙學語嘅嬰兒同老人家都好鍾意講嘢；我哋唔明嬰兒講緊乜，所以覺得佢哋可愛；但係我哋聽得明老人家講乜，所以覺得佢哋煩……（家中小弟）
(E) 因為我冇女友，所以我專心工作……（友人甲）
(F) 咁，你有女友之後，係咪唔使再專心工作先？（友人乙對友人甲）
(G) 人做我唔做，殺出新血路……（PUYU神）
(H)「拗手瓜機」會整斷玩者隻手（唔理受害者自己唔夠力玩都要死撐唔放手）……（官）
(I) 打機會發羊吊……（報紙寫稿人）
(J) 哈哈……我點會介意呢？（大部份人）

正正經經編者話

還未到12月，一大堆遊戲空群而出，又有一大等着要介紹的遊戲，可是篇幅有限，實在難以取捨啊。

上期《HYPER電腦遊園地》的問卷調查收到很好的反應，看來大家對這本形式有別於坊間一般PC遊戲雜誌的「小妖物」頗有好感，所以我們已決定從下期開始便將《HYPER》定期化，他朝可能會發展成定期刊物也說不定，現在最需要的是大家的意見。

不過大家大可放心，很受攻略迷歡迎的攻略小附錄還是會繼續的。每期送兩本附錄，兩個星期能否看完整本《遊戲誌》呢？

這幾期《遊戲誌》將舉辦兩項比賽，首先是跟GAME館合辦的第二屆GPM盃《創造職業球會2》錦標賽，另一個是一月《HYPER電腦遊園地》的《2D格鬥創作室》格鬥創造神設計比賽，希望大家踴躍參加。



平均來説JJ話：

◆上期説「少女革命」是同志動畫後，馬上有人向在下提出反對；説真的，這動畫直到上星期播映的那一集(日本)，平均來説仍未有過真正的同志片段，但內容卻無可否認地愈來愈激，到底日本TV動畫的底線可以到哪個地地步？

◆編者話改了新制後，版位實在不足，但因為平均來説要8期才能有一次半版的機會，所以在下希望能夠留待第71期才用那半版的機會。為何要第71期？到時再説吧……(假如各位仍記得的話)

完全唔明的黑龍話……（想）

近來因工作上的問題，有很多事情要想，一天晚上，在街上看到一個「睇相佬」，一時好奇(其實是無聊才對)，便坐下來給他看一看，嗯……又好似幾準，於是乎便繼續的聽下去，不過越聽便越不明白，最後，他見黑龍聽得「傻吓傻吓」咁，最後只説了兩句話：「良禽擇木而棲。」直到現在黑龍依然不明白……

寄望有個快樂聖誕嘅福田君話——

B'z的《SURVIVE》甫推出已經買下，為求聽真啲於是在執筆前重聽了前兩作，感覺上由於欠缺整體連貫性加上3隻細碟作品都沒有重新混音，所以襟聽程度遠不及《LOOSE》，雖然如此但其作曲編曲仍是現今頂尖水準，應該要買嘅。另外，紅到爆燈嘅GLAY已連奪2個唱片大賞獎項，唔係我挑剔(我都係好鍾意佢哋)如果佢哋真係好似香港傳媒吹到咁勁，咁點解唔嚮四大巨蛋開演唱會呢？大碟無咁銷得嘅L'Arc~en~Ciel都可以啦！

天草四郎 時貞認為 ... 喜福由心生

為何余會在上一期中推薦這一套舊戲呢？可能是因為戲中有以下的對白……

「女兒，我了解妳。那隻蟹壞了，只有妳才會吃，其他人均要最好的蟹，但妳的想法就不同了；惠花要最好的蟹，而妳卻拿最差的，只因為妳心腸好。妳的風格是沒有人能教得來的，這都是天生的。」

FROM：魔城城主AMAKUSA

小健健雜談其之不知幾多：完全主觀談旅行

哈哈，《遊戲誌》的傢伙們又密謀去日本啦。唔，雖然小弟也會去，但總覺得只是去大城市買東西就未免把假期硬巴巴的浪費了。WELL，我實在不想我的旅程只有這些東西啊。唔，其實我覺得旅行除了是香港人所看重的「購物」外，「體會」及「感受」的地位不是應更高嗎？在我而言，旅行的最大目的，不是買東西、不是散心，是去瞭解那裏的人及物。我們這麼年青，有機會跑去外國看過究竟，卻把集中力只放在「購物」，令旅行所得的東西，只有用錢換回來的一袋袋商品及一大堆像要顯示給人家知：「我曾到此一遊」的照片，那就真是非常可悲了。

欠缺能源的MS話——

唉！近來真是給這些店舖害死，點解？首先是崇×百貨公司，突然返了很多MS用書，結果一去就不見？？？？錢；接着是VCD舖，竟然出了一套「無限地帶」(本人連「G高達」都未買)；然後是模型舖，竟然大減價，一盒模型由15元起；最後是八×伴，可惡的清盤，令本人要救濟被牽連的人，真費用？？？？錢，天啊！救救這可鄰的MS啦！

山寺良牙 KA-RA-NO MESSAGE——

不知不覺間，進《遊戲誌》已共30期的時光，這段日子中，看到了很多悲歡離合，有笑着工作的，有默默耕耘的，也有成隻成對的；雖然也會有些不愉快的事，但最欣慰的，除可以識到一班新的人，認識到出版業及遊戲界的事外，就是能夠將本人最大的知識，向廣大的《遊戲誌》及《遊樂誌》讀者作出精彩的攻略，今後亦請各位讀者能夠繼續支持和鼓勵本人，還請多多指教，另《遊戲誌》及《遊樂誌》的所有同事，多謝你們！

少年阿三真實告白第二十五話——

攻守平均型，配合4-4-2陣式最為適合。
全員總攻擊，有前冇後，4-3-3或3-4-3最佳。
徹底死守到完場，用於5-3-2或4-5-1為多。
區域聯防，將防線推至中場，配合3-5-2最佳。
穩守突擊，5-3-2或4-5-1陣式最為適合。
自由中堅，主作防守，但會趁機上前進攻。
雙中堅作橫挑開引敵入越位陷阱，3-5-2專用。
踢緊波呀，唔好煩我！

A、B、AB、O、你係邊一型？

本來對這一天也有點期待，不過經歷過後又覺得這事並不如當初想像中令人高興。幾年來的不用心換來今天一點點失望。閃亮不停的閃光燈將我的睡覺完全帶走，一堆堆黑色蟑螂實在惹人討厭，赤色的異種蟑螂令人既羡且妒………阿吾達巴格！？ABO不要再發夢了！

3T

下期TAZ將會攪一個精品介紹專欄，你想我介紹甚麼遊戲精品呢？來信話我知啦！我會盡力幫你哋報導吓…其實除咗「GAME精品」之外、我都好想報導吓動畫精品、CD、玩具、BB戰士、小説……很多很多，不過就可能要慢慢試了。呀！你哋都比D意見我啦！(TAZ)

眼見人人超哂額自己都忍唔住嘅HAJIME少尉（LEVEL 13）話：

■在下雖也很有興趣，但時間實在不太夠……猶幸閣下高抬貴手，一隻「好」遊戲才得以問世，DOMOARIGADO！PS.有時間定要會借來TEST PLAY！

■SUMMER及千葉盟一眾：抱歉啊！拖欠許久的費用定當於近日繳付，真的很抱歉……

■近日愛上一套有關網絡機械人對戰遊戲的漫畫(第三期已出，未完)，相當不錯，少尉倒對主角有點羨慕……

電腦記錄VC009712031958

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：4-X01

由於筆者家中的電腦螢幕因故障而出現反白事件，所以未能真真正正去試玩CM2 97/98 ENHANCE版，好在SS《職業創造球會2》剛推出，令筆者心情不致太過失落。

＊FBI發言人：怪盜芝士一案，本局定會跟進；現希望各方人事切勿因一時意氣，私自進行偵查；亦不能以暴易暴，做出違反法紀的行為。

莫非仁魂遊夢話……

酒朋肉友．心傾。逝水之碼解．鈔本此一於受者．魂無理則莫思意．爾非明則其義在．廢神何干。惜哉．憶哉．盼銀河。

雪濤惑心．遙詩知。悄琴飄逸．盡化天籟。

KOTARO最快完成的編者話——

久未相見，雖然大家相對無言，但總要鼓起勇氣聊聊。在閒談中，大家互訴彼此及其他同學的近況。於此時，拙者腦海一瞬間閃過一位故人「鈴」的影像，心裏下意識想追問關於此人的下落，但有話卻説不出口，機會就這樣白白的流逝。

以往在對戰中，曾有人指拙者太過懦弱，然而拙者則回應「謙讓不等於懦弱」，現在回想只不過是給自己一個逃避責任的藉口……

「GAMEPLAYERS」、「GAME PLUS」、「GAME館」合辦

第二屆GPM盃《創造職業球會2》錦標賽



比賽形式

比賽分香港區、九龍與新界區及GPM特區3組，以分組淘汰形式進行，直至選出各區代表共32名（香港區10名、九龍與新界區10名、GPM特區12名）進入複賽。而複賽再以淘汰賽形式，產生最後16強，於總決賽舉行當日一較高下，爭奪GPM盃殊榮。

參賽資格

年齡性別不限，歡迎任何人仕參加。留意PASSWORD一定要寫得清清楚楚，若然出現任何錯誤，恕不負責。而每位參賽者只限遞交表格一份，一經發現違規，即時取消資格。

參加辦法

非常簡單，只須於1997年12月27日或之前將表格交往任何一間「GAME館」的收集箱或寄來「GAMEPLAYERS／GAME PLUS」便可，信封面請註明「《創造職業球會2》錦標賽」。而每位參加者均可獲贈由「GAME館」送出遊戲精品一份。

「GAME館」11地址

九龍旺角彌敦道602～608號CHIC之堡208室
香港灣仔道188號東方188商場243室
香港鴨脷州海怡半島西翼商場109B

「GAMEPLAYERS」／「GAME PLUS」地址

香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓

獎品

冠軍：賀歲盃門票兩張、日本國家隊球衣一件、「GAME館」現金代用券$500及GPM獎盃一座。

亞軍：「GAME館」現金代用券$400

季軍：「GAME館」現金代用券$300

殿軍：「GAME館」現金代用券$200

所有進入複賽者均獲贈「GAME館」現金代用券$100

比賽日期及地點

香港區複賽：1998年1月10日（星期六）
地點：香港灣仔道188號東方188商場243室「GAME館」

九龍與新界區複賽：1998年1月11日（星期日）
地點：九龍旺角彌敦道602～608號CHIC之堡208室「GAME館」

GPM特區複賽：1998年1月17日（星期六）
地點：香港灣仔道188號東方188商場243室「GAME館」

總決賽：1998年1月18日（星期日）
地點：香港灣仔道188號東方188商場243室「GAME館」

遞交表格截止日期 1997年12月27日

第二屆GPM盃《創造職業球會2》錦標賽

參賽表格

姓名：＿＿＿＿＿＿

身份証號碼：＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿

聯絡地址：＿＿＿＿＿＿

PASSWORD